

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№ 2003

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Baldur's Gate: Dark Alliance

так ждем или не ждем?

UFO: Aftermath

что-то вернулось

Chrome

каламбурируем по-черному

D&D: Temple of Elemental Evil

элементарно, как зло

Resident Evil: Dead Aim

мертвее некуда

ISSN 1609-9001



9 771609 900008

12>

Подписной индекс — 23852

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА*

З питань партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, <http://games.1c.ua>



ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

- Космічна стратегія з елементами RPG
- Вісім персонажів, що володіють унікальними здібностями та вміннями
- Більше 40 типів космічних кораблів
- Чотири десятки місій, з'єднаних нелінійним сюжетом



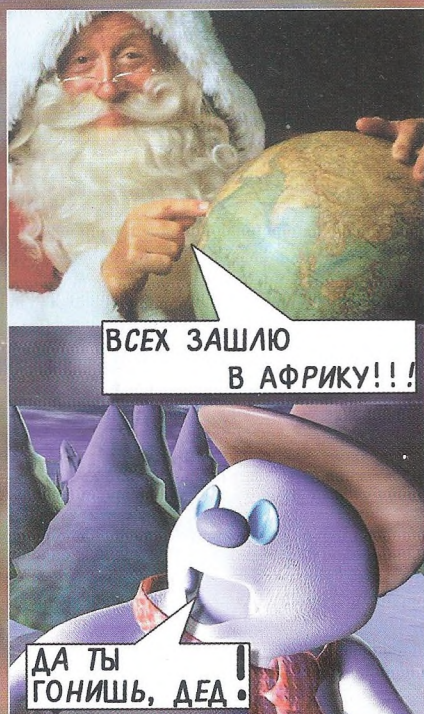
INTRO

Привычно заправив брюки из грубой ткани в высокие водонепроницаемые сапоги на толстой подошве, бородач поправил жилет, натянул шапку, взял вещмешок и вздохнул. Тяжелая и далеко не всегда чистая работа ждала его совсем скоро – поступил заказ на новую партию клиентов.

В начале зимы он всегда начинал думать о том, насколько неблагоприятна жизнь. Он работает только для того, чтобы ровно в срок успеть сделать то, что никто другой никогда не стал бы делать – слишком уж специфическую работу ему подбрасывали заказчики. Никто другой за ТАКОЕ не взялся бы...

Он взял в руки автомат, перевернул затвор, сделал контрольный выстрел и, убедившись, что в магазине и в стволе патронов нет, положил автомат в мешок. Чего только ему не приходилось брать с собой на дело последнее время: и гранаты, и сверкающие ножи, и пистолеты, и длинные веревки разного назначения... Да много чего. И каждый раз под утро он возвращался с пустыми руками, совершенно измотанный, весь покрытый грязью, сажей, да еще и в разорванной куртке. Слишком много клиентов, слишком много заказов на людей, которые успели достать тех, кто вроде бы им близок.

Тут бородач улыбнулся: и все же, как бы дети ни доставали своих родителей, канюча ружья и автоматы в подарок к Новому году, он все равно их любит. На то он и Дед Мороз!



Содержание

Эхо планеты

Знание – Power	2
Screenпарад	3
Doom – 10 лет!	4

Ждем-с!

PC	
Freedom Force	6
Need for Speed: Underground	8
Приставки	
Baldur's Gate: Dark Alliance	10

To play or not to play

PC	
UFO: Aftermath	14
Battlefield 1942: Weapon of World War II	16
Teenage Mutant Ninja Turtles	18
Chrome	20
Angels & Devils	28
NHL 2004	30
Hoyle Majestic Chess	36
Приставки	
Resident Evil: Dead Aim	12
Ацтой	
Terminal Machines	22
Hero of the game	
D&D: The Temple of Elemental Evil	32

Animania

Wind called Amnesia	38
---------------------	----

Tips&Tricks

Cheats + Hits	40
---------------	----

Cell-O-Fan

Мобильней некуда	42
------------------	----

Железный бум

Серийный ПК – 2: рай на земле	43
Radeon vs GeForce – этот бой будет вечным	44

Clubничка

Репортаж с полей сражений	46
---------------------------	----

Shpilki

Vox Populi	48
------------	----

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный отстой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – не плохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).



Мы уверены, что все читатели нашего журнала знают, что такое компьютер. Наш читатель, только если это действительно *наш читатель*, — он или владелец компа, или ходит в клуб играть на компе, или сталкивается с компом во время учебы, или же, в крайнем случае, он знает человека, видевшего кота, которого кормил пацан, бабушка которого в прошлом месяце встретила соседку, сын которой эмигрировал в Новую Зеландию, где снимался фильм «Властелин колец», в котором играет Хьюго Вивинг, игравший также агента Смита в фильме «Матрица». А вот в фильме «Матрица» главный герой был программистом, работавшим на компьютере.

Так что, так или иначе, но все мы знаем о компьютерах хоть что-то. Но не думайте, что все люди в мире знают то, что знаете вы. Ведь работать на компе может далеко не каждый. Но все люди мира нас, вообще-то, мало интересуют — зато соотечественники нам довольно близки: как-то так получилось, что все мы живем в одной стране. И раз уж мы тут живем,



то нам приходится волноваться по поводу того, что у нас в Украине происходит. В общем, все это сводится к тому, что нам совсем не все равно, насколько образованы в плане новых технологий наши парни и девчонки. И, ясное дело, мы с радостью поддержали нашего партнера — компанию DiaWest — в ее супер-начинании: компания эта решила провести серию супер-навороченных уроков по информатике.

Идею компании, кроме нас и прочих медиа-партнеров, поддержали и другие — всемирно известные Intel, Samsung, Canon и Microsoft. Только скажите, что вы не знаете этих названий, — и геймеры вас засмеют! А вот ребятам из не самых продвинутых школ эти имена были не так знакомы — и узнать, что может современная техника, им было очень интересно.

Мы лично побывали в киевской школе № 205 на таком уроке, на который собрался,

Знание — POWER



кстати, полный актовый зал старшекласников. Для них целых полтора часа ребята из DiaWest (которые были не намного старше самих учеников, но знали о компах почти все) рассказывали и даже наглядно показывали разные вещи, на которые способна техника. Они по ходу дела делали цифровые фотки и снимали ролики на видео и на фотокамеры Canon и тут же — на компах DiaWest на базе интеловских процессоров P4 с Hyper-Threading — эти изображения обрабатывали прогами под Win XP и показывали на разнокалиберных TFT- и ЭЛТ-мониторах Samsung.

Вся крутизна в том, что ролики показывались не просто так. С помощью разных интересных программ на глазах у всей школы делались клипы: девушка-ведущая просто подставила музыку, выбрала эффекты, скомпоновала отрывки видео — и клип через пару минут был готов! Вот так вот просто. И таких примеров использования ПК для игр, развлечений, учебы, работы было очень и очень много. Это было действительно очень познавательно.

Для ребят в зале многое было действительно ново и жутко интересно. И этот интерес понятен — ведь, в отли-



чие от обычных уроков, тут за правильные ответы на вопросы, задаваемые залу, не оценки ставили, а сразу давали призы! И учили вовсе не чему-то скучному — а, наоборот, показывали, как устроен комп, как снимает камера, как работает монитор, объясняли, почему одни процессоры быстрее других. Ну и много еще чего в том же духе. В общем, правильный урок! Особенно если учесть, что в числе призов были и наши журналы! Просвещение — великое дело!

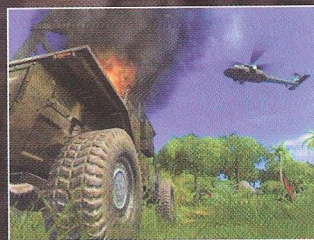
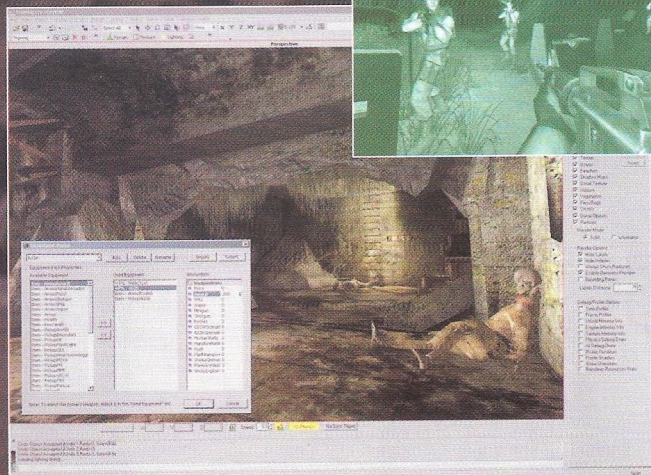
Всего же по Киеву в этом году будет проведено почти 50 уроков в разных школах. Но ученики прочих одиннадцатилеток тоже не должны расстраиваться — в следующем году эти уроки пройдут во всех остальных школах столицы (а потом еще и в школах тех городов, где есть салоны DiaWest — а салоны DiaWest есть много где...).

Так что ждите — и скоро знания об информационных технологиях дойдут и до вашей школы!



Эти игры стоит подождать

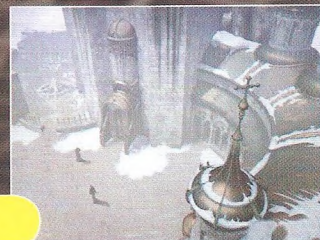
Far Cry



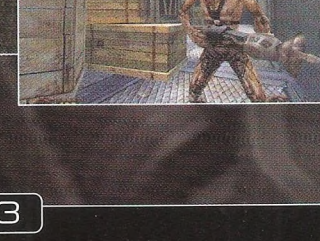
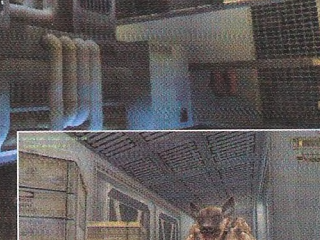
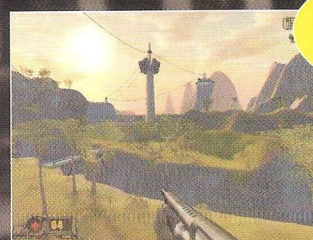
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost



Syberia II



Вивисектор: Зверь внутри



Doom — 10 лет!

Именем Великого и Непостижимого, имя которому Кармак, заклинаем вас воздать хвалу вашему богу и молить его о даровании Великому и Непостижимому вечной жизни. В эти дни 10 лет назад в наш мир пришло Знамение. Древние монголы, племена Центральной Африки, сарматы и майя — все они жили для того лишь, чтобы тысячи лет спустя, в начале декабря 1993 года была создана Единственная — та, ради которой было прожито миллионы жизней.

Как скрупулезно прорабатывали жрецы мифологию, дабы по сильнее напугать своих прихожан, с каким тщанием придумывали они образы и имена творениям не-живой не-природы, которых в дальнейшем нарекли демонами. Усилия не были бесполезны — сказки жрецов прошли сквозь века, песьеголовые жабы, уродливые скорпионотелые и бычьеголовые исчадия ада нашли свое воплощение в реалистичном творении id software под страшным именем «Злой рок»... Да, «Doom» вышел в свет ровно 10 лет назад.

Атмосфера игры до сих пор подымает из душевных глубин игроков тех лет самые теплые чувства — страх, смешанный с восторгом. Тогда, 10 лет назад, игра стала образцом жанра action, образцом реалистичности и эталоном сетевой игры.

Довольно высокие по тем временам требования — процессор 386sx, адаптер VGA, 2 Мб памяти — были оправданы «трехмерной» графикой (в действительности же игра только выглядела трехмерной, не являясь таковой в нынешнем понимании этого слова) и текстурами с 256-ю цветами. И, самое главное, — в «Doom» была сетевая игра на четырех игроков. Так что эта игра — самый настоящий полноценный прародитель современных мультиплеерных шутеров.

Тогда слово «шутер» отсутствовало, а понятие FPS (то есть «шутер от первого лица») — так и вообще еще не задумывалось. Том Холл (один из группы разработчиков, он создал предпроектную документацию, на основе которой и велась разработка игры) охарактеризовал игру примерно как «реальновременную трехмерную мультиплеерную битву».

На игре были отработаны основные технологии создания многопользовательских шутеров, использующиеся и по сей день. Не только суть игры (война с монстрами на территориально ограниченных уровнях с помощью как современного, так и футуристического оружия), но и само ее исполнение до сих пор активно заимствуется — как нечто само собой разумеющееся.

К слову, классическое оружие — Plasma Gun и BFG — появилось именно в этой игре. Сейчас имя BFG стало нарицательным, и не

многие знают, что на самом деле это аббревиатура от «Big F%\$%#g Gun» — только в первоначальном варианте это был BFG2704. Раскроем еще одну «тайну веков»: расширение файлов, в которых хранились данные игры, — WAD — расшифровывается как «Where's All the Data?» (грубо говоря: «Где, блин, все данные?»).

Да, много времени прошло с тех пор. Когда после выхода уже второй части игры «Doom» прошло несколько лет, об этом названии вспоминали уже только ветераны — и только примерно в следующем контексте: «Да фигня этот ваш [название шутера], а не игра. Вот Doom...

Это, черт возьми, была настоящая суперигра!».

Сейчас мы уже ждем скорого появления третьей части «Doom» — уже даже появился сайт будущей игры, с которой сможет поспорить, наверное, только S.T.A.L.K.E.R. да еще «Half-Life 2». (Сайт, кстати, так и называется — www.doom3.com.)

Прошли годы, но мы помним ее. Давайте поднимем кружки с пивом, грогом и клюквенным соком — кто с чем — и помянем ветерана, заслужившего наивысшие за всю историю компьютерных игр похвалы! Ведь «Doom»... Это, черт возьми, была настоящая суперигра!



ІНТЕРНЕТ З РЕКОРДНОЮ ШВИДКІСТЮ



ГАРАНТІЯ 3 РОКИ

Модеми серії

ОМНІ 56К

Модем-факс-автоповідач-АВН



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

V.92/V.44-Максимальна швидкість доступу в Інтернет
Надійність зв'язку на будь-яких лініях
Легкість встановлення - простота в користуванні
Можливість оновлення мікропрограми

ZyXEL

ЗАЙКСЕЛ www.zyxel-europe.com

MTI

Україна, 03057, Київ,
Вул. Желябова, 2, корпус 1
тел.: +38 (044) 458-34-34
факс: +38 (044) 458-00-37
oko@mti.com.ua
www.mti.ua

ІКС-МЕГАТРЕЙД
КОРПОРАЦІЯ ВІКОМ
Дистрибуція мережевого обладнання

Україна, 03057, Київ,
Вул. Смоленська, 31/33, корпус 3
тел.: +38 (044) 247 39 06
факс: +38 (044) 244 0647
office@megatrade.com.ua
www.megatrade.com.ua

Товар сертифіковано

Название: Freedom Force vs. the Third Reich

Разработчик: Irrational Games

Издатель: Irrational Games

Жанр: RPG/action/тактика



Красная Яга vs. фан «Спартака»



Ура! Yes-s-s! Да, наконец-то, давно уже пора было! Э-э... извиняюсь, но сложно как-то по-другому реагировать на заявление разработчиков из Irrational Games о том, что продолжение их суперхита 2002 года – тактической RPG с элементами экшена под названием Freedom Force – окажется на прилавках магазинов уже в конце первого квартала 2004 года.

Кто не знает (или не помнит), в оригинальной игре чутким рукам геймера вверялась целая команда супергероев – персонажей самых первых американских комиксов такого типа. Орава наипреданнейших (после Дяди Сэма, конечно) американских патриотов самоотверженно боролась со Злом во всех его формах и проявлениях (в том числе и с красной коммунистической заразой), а также наглядно

демонстрировала преимущества американского образа жизни – ну и все такое. Шутки, веселая бравада, искрометный юмор, слегка разбавленный антикоммунистической пропагандой©... Добавьте к этому полную, но весьма занятую линейность сюжета, а также абсолютную мобильность персонажей – на страницах комиксов (да и в игре) они запросто могли в погоне за очередным злодеем пару раз смотаться туда и обратно в прошлое или будущее, или, скажем, облететь полгалактики.

О мелких стычках на Земле даже и упоминать не стоит.

Итак, сиквел будет называться Freedom Force vs. the Third Reich (ведь не зря же я вспоминал о путешествиях во времени!)



Так что не трудно догадаться, против кого будут сражаться Minuteman, Mentor & Co. Не обойдется и без старых знакомых – товарищ Nuclear Winter (Ядерная Зима) опять вечно жив и снова вечно с нами. Ожидается также пополнение как геройского, так и злодейского личного состава всех сторон – участников конфликта. Пикантные подробности сюжета содержатся пока в строжайшем секрете, но, судя по всему, суперребята из «Freedom Force» надерут... э-э-э... уши не только немецко-фашистским захватчикам и их приспешникам, но и антидемократическим союзникам США.

Уже сейчас доподлинно известно, что в рядах «плохих» будет немало весьма колоритных личностей. Главного злодея звать-величать Blitzkrieg (Блицкриг) – и он будет невероятно крут. Из числа других злодеев, рангом пониже, можно выделить человека-бомбардировщика Sky King'a и некроманта Tombstone'a.

Помогать своим немецким союзникам будут злодеи из Италии, Японии и, как ни странно, из СССР. Итальянского негодяя будут звать Fortissimo – и это вся информация о нем на данный момент. Японец Red Sun, ясное дело, будет настоящим самураем и по совместительству – экспертом по огнестрельному оружию. Особые приметы: очень длинная и острая катана, а также боевая раскраска на узкоглазой физиономии, которая должна представлять собой нечто среднее между японским флагом и гримом фанатов «Спартак», вышедших на тропу войны. А вот у товарища

Nuclear Winter'a наконец-то появится напарница по имени Red October (Красный Октябрь) – нет, что ни говори, а чувство юмора у них там весьма специфическое. На вид – самая что ни на есть Красная Шапочка, но метла и угрюмое выражение лица подсказывают, что Red October – натуральная Баба Яга. Только в красном.

Ряды борцов со злом пополняются новыми, еще более живописными персонажами. Уже сейчас, к примеру, доподлинно известно, что к «Freedom Force» присоединится Зеленый Джинн. Об остальных же супергероях разработчики пока упорно молчат. Зато можно сказать совершенно точно, что абсолютно все герои из первой части будут присутствовать и в готовящемся к выходу сиквеле.

Боссы – это, конечно, «на потом», а в качестве суровых трудовых будней – роботы, самураи, обычная солдатня, инопланетные сопли из другой галактики и динозавры.

По словам создателей игры, движок был как следует усовершенствован, так что глаз игрока будут радовать новые спецэффекты. Системные требования, к сожалению, тоже немного повысятся – но ведь со времен выхода первой части прошло почти два года, не так ли?

Помимо улетного сингла, в ФФ присутствовал и не менее шпильный мультиплеер. А благодаря простому и удобному редактору, «Freedom Force» по количеству модов, карт, миссий, героев и даже целых эпизодов, созданных по мотивам комиксов или мультфильмов, может соперничать с HL или даже с Q.



Так вот, режимов многопользовательской будет не просто много, а ровно в два раза больше, чем раньше.

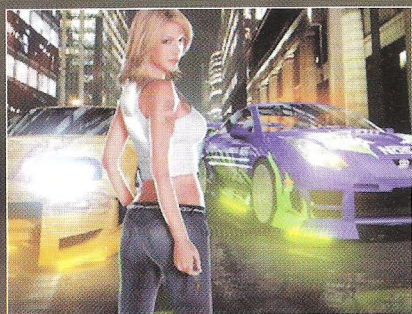
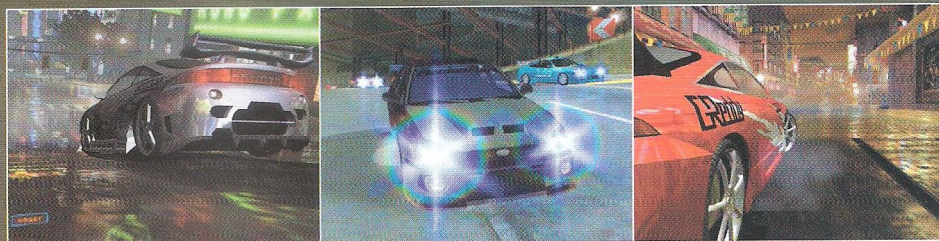
Подводя итоги, хочется еще раз отметить, что наконец-то появилась прикольная игра, которая затянет всех и надолго.

Ждем-с? Что за глупый вопрос?! Ждем-с!!!

Лешук Алексей



Название игры:
Need for Speed Underground
Разработчик: EA Games
Издатель: Electronic Arts
Жанр: типа вы не знаете
Дата выезда: 20.12.2003



Наш маленький Underground

**Архив лечебницы им. Павлова.
Фрагмент опроса пациента
Legion'a L. L.**

Доктор Ланнибал Гектор:
Legion, как показывают наши записи, вы уверены, что вы... Колесо?! Что за бред! Кто читал эти записи?! Я же просил без ошибок, все прочитать, а...

Legion: Успокойтесь, там все правильно написано – ведь я действительно колесо. Знаете, резиновое такое, по дорогам ездит, есть у всех машин. У меня складывается такое впечатление, что вы ни разу в жизни колеса не видели и не понимаете, как я на него похож.

Доктор Л. Г.: Нет, ну то, что вы похо... Черт! Ладно... Как давно вы начали ощущать себя... хм... колесом? Не с рождения же?

Л.: Все началось несколько лет назад, когда у меня появился второй NFS...

Скажите, кто из вас не играл в NFS? Кого не завлекал бешеный драйв под хард-рок? Я не думаю, что такие персы найдутся – ведь «Need for Speed» является, по сути дела, самой первой из гонок, не имевшей

в себе кучи глюков и багов. Мало того – это первая гонка, которой удалось завлечь своей реалистичностью даже тех, кто не любит игры подобного жанра.

И вот пролетела весть (скорее, не пролетела, а пробежала, как бешеный хомяк-шутун) о скором выходе новой части легендарного сериала (прям мелодрамы). И все с ужасом стали ожидать пришествия гиганта. Хотя о том, насколько кардинальные изменения произойдут, известно не всем.

По сути дела, NFS перестанет быть NFS – по крайней мере, в том смысле, в котором все его воспринимают. Раньше мы принимали участие в различных легальных соревнованиях – теперь же все это в прошлом. Теперь для нас открыт городской андеграунд с его бешеными ночными (и не только) соревнованиями. Подзаработать енотов, прикупить новое авто и «взуть» своих противников – вот наши основные цели, к которым мы и будем стремиться.

Кстати, меня весьма удивил тот факт, что в NFS введут... сюжет. Интересно, не так ли? Лично я всегда считал, что NFS

могла преспокойно обходиться и без сюжета: кому он там был нужен – ведь все садятся играть в NFS просто для релакса, а вовсе не для того, чтобы углубляться в кучу интриг, в хитросплетение которых попал главный персонаж. Кстати, с главным персонажем, возможно, выйдет тоже весьма и весьма интересная вещь – по крайней мере, в одном из старых интервью менеджера игры (Крис Ли) заявил, что главным героем будет не человек, не кот, и даже не тостер, а простая машина! Оригинально, ничего не скажешь (прям «Копейка» какая-то!), только вот как это будет реализовано, пока неизвестно...

**Архив лечебницы им. Павлова.
Фрагмент опроса пациента
Legion'a L. L.**

Доктор Л. Г.: Скажите, пожалуйста, почему вы решили быть колесом, а не, скажем, бампером?

Л.: Ну, понимаете, это ведь самое ответственное. На мне вся работа, и без меня далеко не укатись. Тем более что никто не хотел быть колесом, а ведь кому-то нужно...

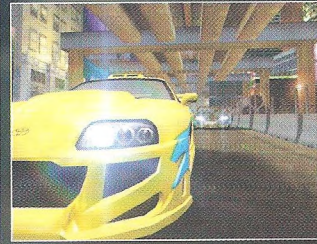
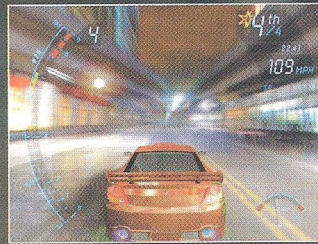
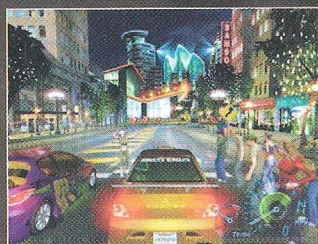
Доктор Л. Г.: Ну и как вы это чувствуете? Новые ощущения, может, появились? Возможно, вы стали сверхчеловеком, человеком-колесом...

Л.: Чё за бред? Вы что, свихнулись? Я, кстати, слышал, что люди, которые долго общались с психами, становятся такими же. Мне с вами нельзя разговаривать – еще чокнусь. Эй, врача! Врача! Со мной псих!...

Новая часть делается на движке Hot Pursuit 2 – только значительно измененном, с новыми спецэффектами, улучшенной графикой и многим другим (каким «другим» – пока неизвестно). Для реализации спецэффектов был приглашен Habib Zaragarpour, который занимался сценой гонки в первом эпизоде Звездных Войн. Поэтому, когда будете играть, сильно не удивляйтесь, если из-за угла внезапно выскочит Дарт Мол с двойным мечом.

Игра разрабатывается для ПК, PS2, GC, Xbox, GBA, Nintendo, так что насладиться бесподобной (?) игрой смогут все.

В новом «Need for Speed'e» будет 20 машин от таких произво-





дителей как Ferrari, Lamborghini, Toyota, Subaru и Mitsubishi – а это значит, что к европейским средствам передвижения добавятся и японские. Много машин – всегда хорошо, особенно когда в игре будет (впервые!) реализована возможность проапгрейтить любую деталь. А деталей будет – завались! Причем в их числе – множество девайсов от реально существующих фирм: AEM, Audiobahn, Bilstein, Dazz Motorsport, DC Sports, Eibach, Enkei, GReddy Performance Products, HKS, Holley, Injen, Jackson Racing, MOMO, Neuspeed, Nitrous Express, O.Z, PIAA, Skunk2 Racing, Sparco, StreetGlow, Turbonetics – а также от бааальной кучи других, никому не известных. А в числе машин появятся Subaru WRX, Skyline GT-R, Ford Focus, Honda RSX и Mitsubishi Eclipse... В общем, тюнинг рулеззз!



мне покупать прибор ночного видения – иначе как же ж играть? Потрясающая интерактивность позволит сбивать абсолютно все, затрудняя тем самым поездку оппонентов. Только представьте себе: вы выруливаете из-за угла, ваши колеса вязнут в грязи (такой детализированной грязи больше нигде нет), машину заносит – и вы опрокидываете мусорные баки, которые катятся по дороге и попадают под колеса тачки вражины. Как результат – взлет и падение конкурента. Как вы поняли, интерактивность в игре будет на невиданном уровне – во всяком случае, так обещают разработчики. А вот стоит ли им верить... Хотя, думаю, стоит – ведь НФС на рынке уже давно, и разработчиков просто совесть замучает (или, что вернее, геймеры зарубят), если часть сериала не удастся.

Обещают очень много режимов игры. Все помнят сетку соревнований из «Need for Speed Hot Pursuit 2»? Так вот, эта сетка перелезет в новую игру и будет состоять из 100 соревнований – и, согласитесь, уже из-за одной только этой цифры можно полюбить новый НФС. Точно известно, что появится два таких уникальных режима гонок, как Drag Racing и Street Racing. Думаю, эти «научные термины» говорят сами за себя. И все эти вкусности – более чем на 50-ти трассах. Причем совершенно разных – тут вы найдете и Лос-Анджелес, и Нью-Йорк, и Детройт, и, может быть, Токио. Плюс мультиплеер, который будет распространяться и на PS (до 4-х игроков). Радости хватит на всех...

...Дверь палаты № 666 не открывалась – потому что была приперта чем-то изнутри – и все старания санитаров пропадали зря. Лишь тремя часами позже дверь удалось выбить – и то только с помощью уборщицы Аси. Дверь ухнула в пазах и, подымая клубы пыли, повалилась в пустое помещение. Хотя нет,



не в пустое – в центре комнаты сидел доктор Арти Морти, по неизвестным причинам оказавшийся в смиренной рубашке. Все кровати были бережно поставлены кем-то в углу – причем одна на другую. Картину дополнял вид стены, в которой зияла гигантская дыра, по форме напоминающая силуэт безглазого, полудохлого бехолдера. Санитары, толпившиеся в коридоре, зашли в палату и стали изучать красочный пейзаж,

открывшийся на месте выбитой стены. Арти Морти пялился пустыми глазами в никуда и перепугано мямлил:

– Его не существует, он – фикция, нонсенс, бармаглот! Он исчез, его больше нет. Но как... куда? Если так, то что тогда?

– И что, по-вашему, с Ним произошло? – спросил главврач, рассматривая нереальную дыру.

– Он.... Укатил...

Legion

Архив лечебницы им. Павлова.
Фрагмент опроса пациента
Legion'a L. L.

Доктор Арти Морти: Здравствуйте, с сегодняшнего дня я буду заменять доктора Ланнибала Гектора.

L.: А что с доктором? Плохо себя чувствует?

Доктор А.: У него была мания – он считал себя хрустальной вазой, и вчера, к несчастью, треснул... Вероятно, после вашего с ним разговора.

L.: Доктор, а вы не думаете, что его сумасшествие могло повлиять и на меня? Может, со мной тоже что-то произошло? Резина растрескалась или что-то в этом роде...

Доктор А. М.: Не волнуйтесь, если вам станет хуже, наши лучшие техники вам помогут – заменят, подкачают...

Графика в игре будет обалденной – достаточно просто посмотреть на скрины. Бесподобная реализация атмосферных явлений шокирует кого угодно. Большинство гонок будет, вероятно, происходить ночью, так что придется

Новая акция!!!

В редакции ШПИЛЯ! не утихали споры на тему, какая из уже опубликованных в журнале статей самая-пресамая (лучшая, классная и даже разукрашенная – что тоже, в общем, очень хорошо). В результате у Совы сел голос: теперь он спит, ухает и устрашающе вращает глазами. Lich хватался за джойстик и требовал у окружающих подтверждения своей исключительности. О поведении же Max'a можно говорить только шепотом...

И вот в такой обстановке пришло решение: ШПИЛЬ! начинает новую акцию.

Мы назвали ее

«Улетная статья»

Условия участия очень просты:

1. Вы читаете журнал ШПИЛЬ!
2. Находите лучшую, по вашему мнению, статью;
3. Заполняете купон;
4. Вырезаете его из журнала;
5. Присылаете в адрес редакции;
6. Участвуете в розыгрыше 3-х игровых CD от компании «1С» каждый месяц.

Результаты будут публиковаться в каждом номере, начиная с № 1/2004 года.

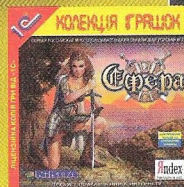
В журнале ШПИЛЬ! № 12 самая лучшая статья:

Это говорю я,

Фамилия _____

Имя _____

Контактный телефон _____



Удачи!

Название: Baldur's Gate: Dark Alliance II
Разработчик: Black Isle Studios
Издатель: Vivendi Universal Publishing
Жанр: прищавочный action
Дата выхода: начало 2004 года
Платформа: PS2, Xbox



Ацтой в играх и не только...

В прошлом номере автор и ведущий этой рубрики допустил маленькую ошибку – одно слово было явно лишним. Стоило только написать «Fallout 3», как редакционный е-мел буквально затрещал по швам от нахлынувшего потока писем с вопросами в стиле «Шо? Де? Када?».

Официальный ответ «Шпиля!»: без комментариев! ☹ Собрать слухи по этому вопросу вы можете и самостоятельно – мы же освещать этот вопрос будем только после официального заявления разработчиков.

Быть или не быть «Fallout 3» – это еще бабка надвое вилами по воде написала, а единственный находящийся сейчас в разработке «Fallout», о котором хоть что-то известно, это «Fallout: Brotherhood of Steel».

Ну а теперь – обо всем подробно и по порядку.

Как известно, компании Black Isle Studios и Bioware как-то раз чего-то там не поделили – и в

результате Bioware слинула под волосатое крыло ATARI. A Black Isle осталась, что называется, «у разбитого корыта» – с кучей проблем и долгов и минимумом хороших идей. И чтобы окончательно не отбросить копыта, создатели бессметного «Фолла» и «Р:Т» принялись делать разные гадости, причем в самом извращенном виде и с особым цинизмом.

Вот в последнее время все бросились ругать Blizzard за клонирование собственных идей и отсутствие всяких там новшеств и прогресса. А ведь многие не менее известные игродельни «под шумок» грешат точно тем же. В том числе и Black Isle.

Но все это – мелочи жизни. По сравнению с теми гадостями, о которых сейчас пойдет речь. А пойдет она, к примеру, о том, как Black Isle Studios, потеряв всякий стыд и срам, выпустила не так давно «Baldur's Gate: Dark Alliance». И это при том, что «ТоБ» уже

поставил жирную и окончательную точку в великолепной саге о приключениях целой толпы народа, несшего на себе отметину древнего бога смерти и разрушения. А тут – на тебе, прям как «здрасьте» среди ночи – новый БГ!

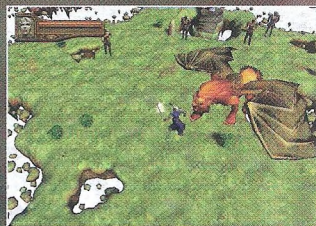
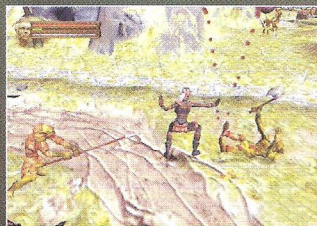
Весь ацтой в том, что в «Dark Alliance» не было ни Минска, ни Имоэн, ни, тем более, Сарвока – да там вообще никого и ничего из настоящего БГ не было! Только два слова в названии. Несколько убогих персонажей мелкой рысью бегало по прямым подземельям, попутно изничтожая невероятные толпы монстров и тем самым двигая весьма паскудный линейный сюжет.

Хорошо, что этот ацтой увидел свет только на приставках. Ацтой? Ацтой!!! А вот товарищи приставочники (которые на самом деле никакие нам не товарищи ☹) охотно платили за это приличные деньги, а потом все это хавали и причмокивали. Разумеется, на девелопе-

ров посыпался град писем в стиле: «Шо жы вы, #\$\$@&, творите?». А когда праведный народный гнев немного поутих, в Black Isle начали подсчитывать денежки. И оказалось тут, что ацтойная лажа, которой, собственно, и являлся «Dark Alliance», принесла одновременно дурную славу и немалую прибыль. Вот и смекнули волки позорные, что можно и жить хорошо, и кушать до отвала, и работать при этом без напряга – и принялись за **Baldur's Gate: Dark Alliance II**, работа над которым, кстати, близится к завершению.

К чему я все это рассказываю? А все к тому, что если бы Black Isle и решили что-либо выпустить на PC, то игра бегала бы как раз на движке от «Dark Alliance», потому как ничего более приличного у «Черного острова» нет.

Ну а чтобы эта статья считалась настоящим преувью, придется немного рассказать об этом «Альянсе Тьмы № 2».





Движок взят, понятное дело, из первой части и чисто для отвода глаз немного доработан. Окружающая среда выглядит довольно неплохо, хоть и неестественно и статично. Вода, по меркам PC, сделана вполне прилично.

В лучших традициях «Diablo 2» со злом будут бороться: варвар по имени Dorn, дроу Vhaidra, лунный эльф-некромант Ysuram, дварф-rogue по имени Borador и девушка-клирик Allesia.

В игре будет целых пять эпизодов, поделенных на запутанные уровни, кишмя кишасшие тупыми, но от этого ничуть не менее злобными монстрами.

Один весьма примечательный момент: взглянув на монстров, Злобная Личина и пас-



тор Шулер сразу же разразился истерическим хохотом – большую часть 3D-моделей бестиария (причем почти без изменений) ленивые разработчики, особо не заморачиваясь, позаимствовали из... «Icewind Dale II» (тот абзац здоровой критики в адрес Blizzard был вставлен совершенно незря). Самым крутым наворотом в игре будет переключение между оружием ближнего и дальнего боя при помощи одной кнопки.

Вот, пожалуй, и все, что можно рассказать о «рульных фишках» этого ацтоя.

Ах да, я вроде как обещал рассказать о «Fallout: Brotherhood of Steel». Ладно, сами попросились. Разработчиком и издателем этой муты является... Interplay. Как эти



редиски отхватили права на «Фолл», точно не известно. Ходят, конечно, слухи... но это, опять же, лишь слухи.

Короче так: из «Brotherhood of Steel» такой же «Fallout», как из «Dark Alliance» – «Baldur's Gate». То есть игра к настоящему постядерному РПГ имеет точно такое же отношение, как мухоморы – к физике изотопов. Злые языки в лице зарубежных обозревателей метко и справедливо окрестили нехорошо пахнущий продукт Interplay «Baldur's Late» (задержка Балдура☺): все тот же движок от «Dark Alliance», те же гнилые идеи и, плюс ко всему, игра выходит сразу же после «Альянса Тьмы № 2». Выглядит она просто ужасно: все сделано в «лучших традициях аркадных приставочных плат-



формеров», так что экшен будет точно. А вот самая главная фишка – role-playing... тоже будет! Это несомненно. В названии. Только эти два слова. На коробке с игрой...

Ацтой? Ацтой!!! Мрачную постапокалиптическую атмосферу игры призваны изображать чистые и опрятные города, аккуратно расставленные бочки, по-хозяйски сложенные штабелями покрышки, умытые, причесанные и приветливые варвары, добрые и веселые рейдеры, мутанты всех цветов радуги, причем в подавляющем большинстве своем – гигантские насекомые.

Нет, это что угодно, но только не «Fallout»!

Алексей Лещук
и его злобная Личина

НОВІ ТАРИФИ- СМАКОТА...

СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ

з послугою Фрі АйПіті

нові тарифи з 1.11.2003

добовий - 3 у.о./день
домашній - 29 у.о./місяць
нічний - 15 у.о./місяць
погодинний - від 0,29 у.о./год.



тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

Название игры: Resident Evil: Dead Aim
Платформа: Play Station 2
Жанр: Gun Survival
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom



ОЦЕНКА: 10
Графика: 10
Геймплей: 10
Управление: 10
Звук: 10

Мертвая цель

Издательство Capcom — это вечный «крепкий середняк» японского рынка игр. Это компания, которая в бизнесе своем опирается на сериалы популярных марок, не чуждаясь самокопирования и бесконечных повторов — но и не забывая при этом о качестве выпускаемой продукции. И никому не придет в голову обвинить Capcom в том, что ее игры скучны или неинтересны. Да, все они похожи друг на друга — иногда даже как близнецы-братья. Но ведь именно это и замечательно — игрокам не приходится каждый раз привыкать к новому геймплею.

Компания создала такие выдающиеся проекты, как «Devil May Cry», «Onimusha», «Street Fighter», «Clock Tower 3», «Chaos Legion». Но, наверное, наибольшим достижением Capcom является создание «Resident Evil». Эта игра стала настоящей классикой жанра survival horror.

Слухи об окончательном и бесповоротном переходе сериала «Resident Evil» на платформу Nintendo GameCube оказались слегка преувеличенными. Владельцы GameCube получили качественную реинкарнацию первой серии и дополнительную игру со знаком «ноль» в названии. Вторая и третья части в расчет не принимаются — это почти полные копии пла-



тиновых хитов PlayStation 98-99 годов. Четвертая часть еще далеко, и известно о ней не много. В свою очередь, уже состоялся выход четвертой части «Gun Survivor» — новой «ветви» генеалогического древа «резидента». При чем «Gun Survivor 4», официальное название которого — **Resident Evil: Dead Aim**, стал эксклюзивным проектом для PlayStation 2.

И вновь компания Umbrella...

Главным героем игры станет американский секретный агент по имени Брюс МакГиверн (Bruce McGivern), относящийся к числу тех людей, которые свободу, равенство и пьянство ценят превыше всего остального. Именно Брюсу и предстоит попасть в самый центр кровавой борьбы с зомби. Причем работа эта свалится на героя отнюдь не по его собственной воле — она всплывет в ходе выполнения очередного задания.

Расследуя незаконную деятельность компании Umbrella, Брюс попадает на лайнер, принадлежащий этой корпорации.



Как выяснится позже, корпорация использовала корабль в качестве полигона для испытания биологического оружия — во время круиза там был распылен Т-вирус. Жертвами «теста» стали ни о чем не подозревающие команда корабля и пассажиры. После получения результатов Umbrella планировала избавиться от доказательств своей преступной деятельности, просто-напросто утопив лайнер в океане.

Не раскрывая всех заворотов сюжетной линии, скажу, что не обойдется и без французских террористов, злого гения Морфея (Morpheus), а также некой таинственной незнакомки.

Мертвая мишень

Работая над «Resident Evil: Dead Aim», разработчики пытались не просто создать качественное продолжение «Gun Survivor», но и забавить light gun shooter, способный затмить такие хиты, как «House of the Dead», «Time Crisis» и «Vampire Night». С этой целью Capcom добавила в игровой процесс множество заморочек. К примеру, игра полно-



стью поддерживает функции великолепно зарекомендовавшего себя светового пистолета Gun Con 2.

Сложность игры сильно понизилась: загадок стало меньше, а в походный мешочек игрока, именуемый Inventory, влезают все без исключения предметы. Поэтому вам не придется метаться по комнатам в поисках сундука, в который можно было бы запихнуть временно не нужное барахло.

Управление тоже было упрощено — и теперь вам не надо будет тратить драгоценные секунды на перезарядку оружия: пополнение опустевшего магазина осуществляется автоматически. Кроме того, разработчики придумали оригинальную систему выявления врагов. И теперь, попав в темное помещение, игрок не будет до рези в глазах таращиться во тьму в поисках врагов-шатунов (которые, кстати, ещё и нашу бумагу тырят) — курсор сам поменяет свой цвет с белого на красный и, более того, укажет, куда именно следует повернуться и разрядить обойму.

В общем, достаточно «видеть цель, верить в себя и не



замечать препятствий». Именно так – то продвигаясь вперед, то отступая назад – вам и предстоит на протяжении всей игры методично проводить геноцид гадких врагов. Последние, кстати, по наивности своей никак не могут понять, что они обречены и что вся вина их заключается лишь в том, что нам хочется бесшабашного веселья.

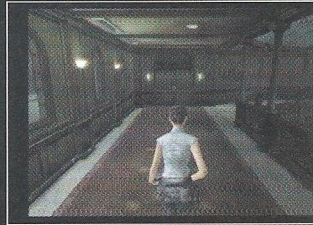
А чтобы окончательно утопить нас в трэше и угаре, которых в «Dead Aim» хватило бы



на десяток игр, разработчики разбросали по уровням кучу разновидностей оружия, что разнообразит игровой процесс и вообще делает его веселее – позволяя, говоря умно, значительно улучшить значение коэффициента стрельба/качество.

Что касается динамики «Resident Evil: Dead Aim», то тут вы, наверное, и сами уже обо всем догадались. Если нет – я, так и быть, поясню: никакой новомодной шпионской скрытности – ее место занимает адская стрельба по всему, что имеет наглость двигаться. Основная фишка игры заключается в возможности разносить монстров буквально на куски, причем постепенно.

Зрелищность вообще является главным компонентом этой игры. Над полчищами кровожадных зомби (и, конечно же, над боссами) трудились целые команды художников. Главные герои тоже проработаны «на ура» – высокая детализация моделей позволяет разглядеть даже самые незначительные нюансы модного прикида. Особенно поражают обворожительная улыбка



главной героини (второй игровой персонаж): неестественно белые и ровные зубы явно разрабатывались для рекламы какой-то пасты.

Окружающая обстановка и предметы, расставленные в помещениях лайнера и на островах, не подвержены деформации – основное внимание разработчики все же уделяли прорисовке окружающей действительности и созданию реалистичного окружения.



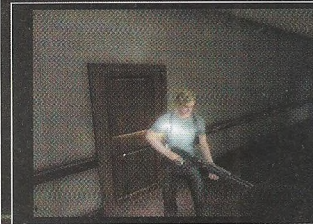
Существует также «адаптивный искусственный интеллект». И если в отношении обычных зомби вся адаптивность сводится к тому, что они теперь не только блуждают по комнатам в поисках вас, но и освоили открытие дверей, то у более сильных врагов и боссов мозгов явно прибавилось – и созданные при помощи Жо-, Зю- и Сю- (J, Z, S) вирусов уроды успешно освоили тактику нападения и защиты.

Одним словом, перед нами – очень красивый шутер с невероятным количеством врагов и классным игровым процессом. Если вы считаете «Vampire Night» слишком короткой и вам показалось, что стрелять там практически не в кого, то «Resident Evil: Dead Aim» – ваш выбор. Уверю, что к концу игры вы установите нажимать на курок.

P. S. Кстати, я рассказывала вам о том, что легендарный отряд хомяков-шатунов был заражен Т-вирусом? Нет? Так вот, в результате мутации хомяки преврати-



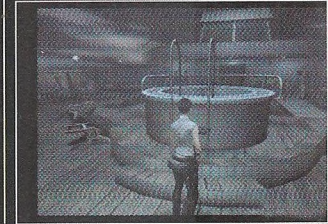
лись в пучеглазых, длиннорукых и издающих нечленораздельные звуки зомби. Они больше не жрут бумагу, что позволяет редакции радовать вас спецвыпусками «Шпиля!». Но зато хомяки-зомби теперь гоняются за редакторами. Например, вчера эти жуткие монстры напали на Lich'a. В результате чего тот тоже был заражен Т-вирусом. Решив спасти друга, отважные бойцы по имени Max Pagan и Sova



из легендарного отряда S.T.A.R.S. были вынуждены забросить свои соревнования по ничегонеделанию, вооружиться большим количеством колюще-режущего оружия из самого популярного набора «Расчлени сам» – и отправиться на поиски вакцины.

Продолжение следует...

Директор Umbrella Inc. –
Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru






ТЕПЛО І РАДІСНО!





Купуючи комп'ютер DIAWEST з монітором LG отримаєте пляшку шампанського та:

- з **ЕЛТ-монітором FLATRON** стильну фірмову шапку
- з **LCD-монітором** стильну фірмову шапку та шарф

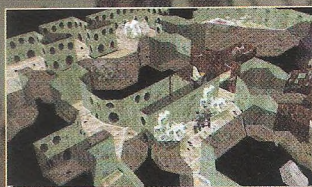
акція триває з 1 листопада до 31 грудня

Київ, вул. Олени Теліги, 8, т. 455-66-55; пр. Оболонський, 49, т. 459-01-33; вул. Пната Юри, 20, т. 206-02-22; пр. Червоних Козаків, 8, т. 464-8-465; Харківське шосе, 55, т. 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, т. 250-99-00; пр. В. Маяковського, 43/2, т. 548-1-548; Луцьк, вул. Лесі Українки, 46, т. 77-43-08; Херсон, вул. Суворова, 1А, т. 26-48-10; Івано-Франківськ, вул. Мицкевича, 14, т. 3-13-61; Миколаїв, пр. Леніна, 74-А, т. 47-77-74; Рівне, пл. Короленко, 1, 62-10-43; Чернівці, вул. Воробкевича, 1А, т. 7-28-02; вул. Головна, 103, т. 58-44-42; пл. Філармонії, 3, 51-67-11; Дніпропетровськ, пр. К. Маркса, 92, т. 34-06-04; вул. Робоца, 178, т. 33-79-33; Вознесенськ, вул. Кірова, 23, т. 45-046; Чернігів, пр. Перемоги, 139, т. 3-91-64; Харків, пр. Московський, 10/12, т. 712-75-11; Дніпродзержинськ, пр. Леніна, 57А, 53-51-38; Хмельницький, Проскурівського підпілля, 1, т. 78-70-79; Internet-магазин: shop.diawest.com 456-76-61

Название игры: UFO: AFTERMATH**Разработчик:** Altar Interactive**Издатель:** Cenega**Жанр:** TBS\ RPG**Системные требования:**

Pentium III 800 МГц, 128 Мб ОЗУ,

32 Мб Video

**ОЦЕНКА** (с учетом
ожидаемости UFO
и уважения к нему):**Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**7
8
3
8
9

Несостоявшийся хит, или Ломать — не строить

Великое дело — способность удивляться, — сказал Слепой. —
УФО вернулось, но UFO ли это?

Поздно вечером Слепой вышел из дома. Он четко знал, что должен сделать. Путь назад закрыт, все мосты сожжены и ему не остается ничего другого. Темными переулками Слепой шел к своей цели, одной рукой он прикрывал лицо (чтобы никто не узнал его и не поднял килежа), а во второй руке сжимал снайперскую винтовку. Он пробирался по безлюдным переулкам, прячась в подъездах, когда кто-то появлялся на горизонте...

И вот, очередной раз спрятавшись в одном из подъездов, он почувствовал, как чужая рука дважды коснулась его спины... Сердце замерло, вся жизнь прошла перед глазами за одну секунду... «Это конец!» — подумал Слепой. «Сейчас появятся, браслеты подарят — и в воронку...» — продолжал мыслить Снайпер.

«Дядя! — детский голос перебил его предсмертную мысль. —

Дядя, а дядя... Это у вас 4-5 или 4-6?». Слепой продолжал неподвижно стоять на месте... Он никак не мог понять, каким непостижимым образом вместо ОМОНа оказался тут мальчик и куда девался воронка.

«Дядя! Ты что, глухой?» — пронзительный детский крик вернул Снайпера к реальности. Вместе с реальностью пришла мысль о том, что ОМОНа и не было вовсе (только все равно, он не мог понять — куда же делся воронка?)... «Нет мальчик, я слепой...» — прошептал в ответ Снайпер. «Да ну тебя... Мало того, что в Контре ничего не шарит, так еще и прикалываться вздумал. Идиот какой-то...» — сказал мальчик, выходя из подъезда.

Несколько секунд спустя Снайпер уже смотрел на мальчишку через прицел винтовки. Он затаил дыхание, выбрал удобную позицию... но, вспомнив о первоначальной цели, пошел дальше. Вот

и нужный подъезд уже совсем близко. Уверенным шагом Слепой приближался к поставщику...

«Я пришел за тобой... То есть за UFO'й» — быстро исправился Слепой, глядя в заветную дырочку 9-миллиметровой беретты. «Сначала деньги покажи» — прошептал поставщик. Снайпер осторожно вынул измятую тридцатку и протянул ее поставщику. Получив компакт, он вернулся домой, заинсталлировал гейму, поиграл в нее (минут пять) и сел писать обзор...

...

Вот и прошло десять лет с момента выхода UFO...

Многие уже и позабыли, что это такое и с чем его едят. Позабыли, несмотря на парочку сиквелов... Игра так бы и умерла, если бы не одно «но». Этим «НО» оказалась компания Altar Interactive. Уж больно замучила чешских парней ностальгия по UFO. В результате в Сети начала всплывать некая информация, UFO возвращается... Тут-то и вздрогнуло геймерское сердце, зашевелились извилины мозга — вспоминая как будто вчерашнюю битву против инопланетных отморозков. Весь игровой мир замер в ожидании UFO: Aftermath. Все мы ждали шедевра...

Ну, UFO-то мы дождались. Только шедевр ли это? Давайте посмотрим.

В мае 2004 года толпы инопланетных уродов атаковали Землю. С помощью какой-то гадости, которая успешно была распылена по всей Земле-матушке, они убили большинство людей — остальные мутировали. Планета, когда-то принадлежавшая человечеству,

наполнилась смертью. Везде валялись трупы, пламя охватывало то, что еще совсем недавно было для кого-то домом. На планете воцарился хаос...

Но некоторым представителям человечества все же удалось выжить... Объединившись, они решили положить конец инопланетной оккупации. Именно тогда и был создан некий спецотряд с нехитрым названием «Феникс», предназначенный для зачистки территории от мутантов и пришельцев. В душе каждого из бойцов отряда горел огонек надежды...

Как вы, наверное, уже догадались, руководство этим отрядом передается в ваши руки. И теперь только от вас зависит дальнейшая судьба Земли. То есть собираете бойцов в кучу (до семи человек) — и выполняете «огромное» количество миссий: 1) зачистка территории; 2) доставка мутантов с целью исследования; 3) зачистка места крушения НЛО — ну и еще несколько ничем друг от друга не отличающихся миссий.

Вот и весь великолепный сюжет! Да, возможно поначалу это интересно: завалить парочку уродов, поапгрейдить свой тим и исследовать новые возможности — но все равно до такой степени монотонный сюжет не может удостоиться длительного внимания. Извините, но не геймерское это дело — летать от точки к точке, истреблять инопланетян и рыться в их грязном белье. Разве это сюжет? Где разнообразие миссий? Где прикольные квесты? Кстати, вам это ничего не напоминает?



Иди туда, убей всех, не забудь пощупать трупы и получить за это «опыт»... Да, именно – «Fallout Tactics: Brotherhood of Steel»!

Местами создается вообще полная иллюзия того, что ты действительно в «Возрождение» рубишься. Например: миссии по захвату новой базы... Заходишь на базу – и сразу ловишь себя на грешной мысли: «Неужто я в 13-м убежище?»... Думаю, не стоит напоминать, чем все закончилось с Fallout'ом. Ну когда уже не перестанут дурить?! Когда мы будем получать действительно достойные продолжения шедевров?

Ну да ладно – не такое уж оно страшное, это UFO, как Слепой его описывает...

С самого начала игры нам предлагают выбрать уровень сложности и место, где мы будем сражаться с пришельцами. Что самое интересное, Земля в игре не совсем соответствует тому, что мы привыкли видеть в реале. В игре на глобусе присутствуют лишь Америка, Европа да Азия. Как говорится, «чем хата богата»...

Кстати, помнит ли кто из вас огромное меню справа в первой части игры? Так вот, теперь

на его месте только четыре пункта, а именно: исследования, состав, справочник и главное меню. Расскажу подробнее. В пункте «исследования» есть две подменюшки: исследование и разработка. Короче, сначала исследуем, потом разрабатываем – и так на протяжении всей геймы. В справочнике можно прочитать все обо всем. А вот в пункте «состав» вы сможете нанимать бойцов и экипировать их всякими девайсами. Кстати о птичках: оружия в игре более чем достаточно (около семидесяти видов). В общем, любого инопланетного уroda можно до отказа напичкать свинцом – уж с этим-то проблем в игре нет.

Что-то, а графика в гейме вполне приличная. Есть, конечно, глюки с камерой, когда она приближается к будущей жертве, чтобы показать нам всю красоту последней (а точнее, катастрофическую недостатку пикселей), – но это мелочи. В общем, движок игры вполне даже очень: красивые спецэффекты в бою (выстрелы, взрывы, огонь), полностью трехмерные карты, впечатляющие руины и т. п.



Звуковое сопровождение игры мне тоже понравилось: саунд там просто «а-ля X-файлы», что прекрасно дополняет игру.

Даже и не спрашивайте, почему я так мало написал об игре. Я просто прилично разочаровался... Мы хотели «UFO»? Мы его получили. Altar Interactive срубили кучу зелени, а мы... а что мы? Нас опять кинули. Теперь «UFO: Aftermath» займет почетное место в списке разочаровавших игр (в числе которых уже имеется Fallout Tactics, Kreed, NFS HP 2 и множество других).

И все же мне просто жалко игру... Разбавить бы ее элементами квеста, внести побольше разнообразия миссий – и был бы просто шедевр! Ведь одного только хорошего имени, завоеванного UFO десять лет назад, маловато. Обидно – ведь игра



располагала и любовью геймеров, и нормальным движком с не отстающим от него саундом, и элементами RPG... В общем, у игры было все – и это «все» жирной линией зачеркнула монотонность игрового процесса. Часа игры хватает, чтобы приступить к анисталу. Не верите? Думаете, UFO прежний? Вперед! Играйте – возможно, вам и понравится...

P. S. Мне остается только подчеркнуть: «Ломать – не строить»... Сможет ли теперь UFO восстановить свое доброе имя? Ответ на этот вопрос даст только время. Двумя словами и тремя точками говоря: «Поживем – увидим...».

Выживший после игры в UFO
Полищук Виталий,
blind_sniper@mail.ru

СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ ПО ВИДІЛЕНІЙ ЛІНІЇ

**Вперше у Києві
інтернет-провайдер
розіграє автомобіль!**

Акція з 1.11 по 30.12.2003*:
підключись до пакету "Сілвер+"
та візьми участь у розіграші
автомобіля Деу Ланос 29 січня
2004 року.

IP
TELECOM
Ай Пі Телеком

* подробиці за тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

Название игры:
Battlefield 1942:
Secret Weapons of World War II
Разработчик: Digital Illusion
Издатель: Electronic Arts
Жанр: FPS



ОЦЕНКА: 10
(я об online-режиме:
естественно)
Графика: 11
Геймплей: 11
Управление: 10
Звук: 10



Для тех, кто в танке

Если случилось так, что вы третий день подряд не можете выкачать домашнее видео Памелы Андерсон и Томми Ли, — знайте, программисты Силиконовой долины открыли для себя **Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II**.

«Battlefield» — отличная футурология на тему «Какой бы могла быть масштабная экшн-игра через интернет». Купив эту игру, вы сможете увидеть, как смелая (я бы даже сказал — отчаянная) мысль программистов из Digital Illusions представляет себе бои 64 на 64 человека на огромных открытых пространствах с применением всей боевой техники, которая только использовалась во второй мировой войне. А если вы человек запасливый, то в ближайшем будущем сможете даже попробовать, как оно было. Ну, думаю, лет через 15-20 максимум. Возможно, даже в той колонии, которую китайцы вскоре откроют на Марсе, — уверен, там к каждому дому будет идти выделенный канал толщиной с прямую кишку чемпиона по сумо.

А если вам уже приходилось столкнуться с диском с надписью «Battlefield 1942» — и вы все еще полагаете, что там был записан набор полноэкранных открыток на тему второй мировой войны, то причин комплексовать у вас нет. Ваша боль нам близка. Даже на сверхмощном компьютере журнала «Шпиль!» в некоторых особенно открытых местах наблюдалось то, что я, наивный, принимал поначалу за bullet-time. «Гляди-ка, — думал я, чистая душа, — какие приятные люди эти шведы! На самых масштабных пространствах, где много техники, они специально сделали так, чтобы игра шла помедленнее и я успел сорентироваться. Ай да молодцы!». Мне как-то даже в голову не приходило, что на технике, имеющей регистрационный номер в НАСА и ООН, может хоть что-нибудь тормозить. Учитывая то, что параллельно с этой игрой я не запускал свою самую-самую любимую программу — просчет траектории движения каждого атома при взрыве водородной бомбы на заводе детских консервов — то можно с уверенно-

стью сказать, что игра весьма требовательна к системным ресурсам. Я написал «весьма»? Хм... тогда для большей точности замените это слово на то, которое обычно слесарь из вашего ЖЭКа произносит, когда ему на ногу падает молоток. Или платяной шкаф.

Ну вот мы, кажется, остались наконец-то наедине с теми, кому действительно может быть интересно то, что я собираюсь рассказать об этой игре. И первое, что я хочу сказать этим людям, — ну и закрались же вы, ребята! Второе: да, всё так же хорошо, как и было, — только теперь еще и гораздо круче. Полагаю, этой информации вам вполне должно хватить, чтобы немедленно отправиться за диском «Battlefield 1942».

...И вот мы остались с людьми, которым просто больше нечего почитать. Хотя, учитывая, что (как по секрету сообщил нам наш маркетинговый отдел) эти люди — наша основная читательская аудитория, я думаю, это немало. И именно для вас я и собираюсь рассказать, что же такое «Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II».

Игра по-прежнему ориентирована на многопользовательский режим. Хотя подачка в виде невнятного однопользовательского процесса все еще присутствует — и даже претерпела кое-какие изменения. Наверное, даже можно сказать — улуч-

шения. Хотя до полноценной single-игры еще далековато. И ведь всего-то и требовалось, что добавить какие-то мелочи: табель о рангах, полноценные кампании, сюжетные скрипты, подробную статистику, прогрессирующую сложность и т. д. Делов — на пару месяцев. Но, видать, программисты Digital Illusions слишком ленивые. Или не слишком жадные. А, возможно, они просто масоны (или кто там состоит в мировом заговоре против человечества?).

Но в целом, если вы надумали поиграть в «Battlefield 1942» и совершенно случайно у вас под рукой не оказалось выделенного канала в 256 К, то самым лучшим выбором, без сомнения, станет «Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II». Здесь и боты поумнее, и та куча багов, которыми предыдущие версии кишели, как трухлявый пенек мокрицами, пофиксена. Вагон совершенно нового оружия и техники, опять же.

Изюминкой этого add-on'a стала экспериментальная техника союзников и Германии — малораспространенная либо даже вообще не побывавшая на полях сражений второй мировой. Более того — некоторые из образцов техники не бывали вообще нигде, кроме просторных голов многоуважаемых разработчиков.

В любом случае, мы хотели веселья — и мы получили его



сполна. Сверхсекретные самолеты, мегатанки, всякие амфибии, зенитные самоходные установки и целый арсенал нового огнестрельного оружия – все это действительно привносит в игру новую динамику. Например, тот же ракетный ранец. Настоящий ракетный ранец!!! Нет, правда, – как в том фильме «The Rocketeer», один в один! Поверьте, никогда еще вы не чувствовали себя таким идиотом и никогда прежде процесс вашего убийства не доставлял оппоненту столько веселья. Если бы я был тем ботом, который так регулярно расцвечивал мною небосвод, что долбаным первомайским салютом, я бы, наверное, тащился, как колумбийский плюшевый медведь, в котором контрабандисты провозят... Ну, в общем, то, что они там вывозят контрабандой из Колумбии.

При этом, несмотря на кучу столь лютой техники, тот баланс, которым славилась предыдущие версии, ничуть не пострадал. Полагаю, разработчики из Digital Illusions очень хотели бы, чтобы я в этом месте

рецензии обязательно употребил эпитет «круто!». Ладно, ребята, все это действительно неплохо.

Хотя, с другой стороны, пресловутый этот баланс достигается довольно несложным трюком, который я бы назвал так: «А вот фиг вам!». Если танк новый и мощный – он обязательно абсолютно неуправляем; если самолет реактивный – то топлива в его баках не больше той нормы, что отмеряли японским камикадзе. Ну и так далее.

Стоит также отметить новый режим «objective-based mode». Разработчики Digital Illusions наконец-то открыли для себя, что multiplayer-бои могут вестись не только на очки, но и на захват целей. О чем тут же с милой детской непосредственностью и спешат нам сообщить. Действительно, ребята, это заслуживает внимания.

И о графике. Несмотря на все красоты, которые не только остались, но даже стали еще более впечатляющими, найти, к чему придраться, все же можно. Например, дизайн уровней. Такое ощущение, что архитек-



торы уровней, параллельно с выполнением своих прямых обязанностей, писали оперу на три действия или роман с иллюстрациями. Чувствуется острый недостаток креатива. Ну что это за однообразие – ели, сосны, сосны, ели, сосны... ну и еще парочка похожих друг на друга полуразрушенных зданий?! Хотя, впрочем, это уже мелочи.

И последнее, о чем бы я непременно хотел сказать в этой статье, – это новые солнцеза-

щитные очки агента Смита в третьей «Матрице». Я, конечно, не специалист в чем бы то ни было, но мне кажется, что у стилиста Уорнер Бразерс началась черная полоса в жизни – запой или там микротрещины в шланге с тормозной жидкостью (я о его машине, естественно). Мое мнение, которое, как я полагаю, интересно абсолютно всем, очки – полный отстой.

Olmer

Материнські плати

AOpen® = Надійність + Інновації!

SilentTek
Сайлент Тек

Зниження шуму,
інтелектуальне
управління кулерами

Vivid BIOS
Вівід Біос

Власний
логотип на екрані
завантаження

EzClock
Ез Клок

Настроювання і контроль частот та напруги живлення CPU, RAM, AGP, PCI з Windows

Dr Voice III
Др Войс III

Голосове повідомлення про помилки завантаження

WinBIOS
Він Біос

Настроювання параметрів BIOS з Windows

JukeBox
Джок Бокс

Програвач аудіо-компакт-дисків, що не потребує завантаження ОС

■ Модель: **AK77-400GN w/LAN**



Socket A/XP, VIA KT400A+8235CE, FSB 333 MHz, 3 DDR 400, ATA/133 2, AGP 8x, 5 PCI, AC97 Sound, USB 2.0, Realtek LAN 10/100, Watch Dog Timer, EZWinFlash/VIBIOS/VIVID BIOS, SilentTek/SilentBIOS, DieHard BIOS Lite

68 у.е.

■ Модель: **AK77-600GN w/LAN**



Socket A/XP, VIA KT600+8237, FSB 400 MHz, 3 DDR 400, 2 Serial ATA, ATA/133, AGP 8x, 5 PCI, AC97 2.2 Sound 5.1, USB 2.0, Realtek LAN 10/100, Watch Dog Timer, EZWinFlash/VIBIOS/VIVID BIOS, SilentTek/SilentBIOS, DieHard BIOS Lite

79 у.е.

■ Модель: **AK79D-400VN w/LAN**



Socket A/XP, nForce2 Crush18D 400 Ultra, 400 MHz, 3 DDR 400 Dual, ATA/133, AGP 8x, 5 PCI, Dolby AC97 2.2 Sound 5.1 w/SPDIF, USB 2.0, FireWire, Realtek LAN 10/100, Watch Dog Timer, Dr.LED/ EZWinFlash, VIVID BIOS/Open JukeBox

85 у.е.

■ Модель: **AX4SPB-UN**



Socket 478, i848P+ICH5, 800MHz (Celeron >=2.0G), 2 DDR 400, 2 SATA, ATA/100, AGP8x, 5 PCI, AC'97 Sound 5.1, 6 USB 2.0, Realtek LAN 10/100, Dr.LED/VIVID BIOS/EZWinFlash/Open JukeBox

81 у.е.

■ Модель: **AX4SPE-UN w/LAN**



Socket 478, i865PE+ICH5, 800MHz(Celeron >=2.0G), 4 DDR 400 Dual, 2 Serial ATA, ATA/100, AGP8x, 5 PCI, AC97 v2.2 Sound 5.1 w/SPDIF, 4+4opt USB 2.0, 1 COM, Realtek LAN 10/100, Dr.LED/VIVID BIOS/EZWinFlash/Open JukeBox

99 у.е.

■ Модель: **MX4SGI-N w/Intel LAN**



Socket 478, i865G+ICH5 800/533MHz (Celeron >=2.0G), 2 DDR 400 Dual, 2 Serial ATA, ATA/100, OnBoard Video + AGP 8x слот, 3 PCI, AC97 2.2 Sound 5.1 w/SPDIF, 6 USB 2.0, INTEL LAN 10/100, Dr.LED/VIVID BIOS/EZWinFlash/Open JukeBox, mATX

105 у.е.

* Деякі технології відсутні на деяких моделях системних плат

www.k-trade.ua

К-Трейд:

Філії:

K-TRADE
ПОСТАЧАЛЬНИК СТАБІЛЬНОСТІ

Київ, пров.Новопечерський, 5
тел.: 252-92-22

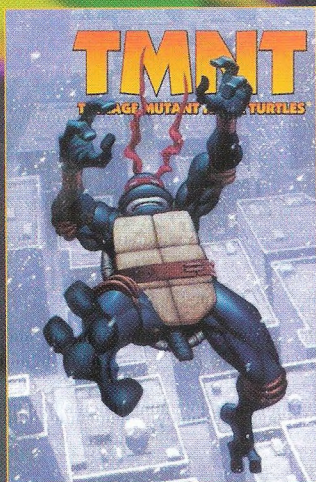
Одеса, вул. Ніжинська, 44 Тел: (048) 777-15-52
Чернівці, пр-т Перемоги 139, к. 314 Тел: (0462) 10-18-39
Львів, вул. Володимира Великого, 18, оф. 918-920 Тел: (0322) 970-840

Название: Teenage Mutant Ninja Turtles
Разработчик:
 Konami Computer Entertainment Studio
Издатель: Konami
Жанр: Action/arcade
Системные требования: Pentium 3 – 700 МГц,
 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео



ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

8
9
8
8
7



Ностальгия в зеленых тонах



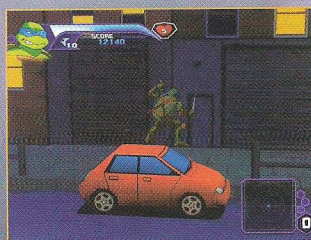
Давным-давно, когда все мы были миллионерами поневоле (а может, и по чьей-то конкретной нехорошей воле), компьютеры были такой же редкостью, как и пресловутые куриные зубы, и все, что они умели, – это запускать баллистические ракеты. В те далекие и темные времена геймеры играли на эмуляторах ПК – приставках о восьми или шестнадцати битах. Как и теперь, в те времена рулила «Контра»©. А еще огромной популярностью пользовались барсуки-бурундуки, утки, жабы и особенно – черепахи. Да и то не все, а только четыре отдельно

взятые особи – потому что они знали кунг-фу и вообще были мутантами.

Прошли годы, и вот компания Konami решила заняться разведением боевых черепашек по-крупному – почти на всех существующих игровых платформах, включая и PC.

«Teenage Mutant Ninja Turtles! Ну прямо как в старые добрые времена!» – воскликнули посетители Е3, где Konami представляла игру, и принялись ждать релиза. Дождались.

TMNT являет собою не что иное, как римейк старой (и, насколько я помню, – доброй©) 8/16-битной аркады.



Прежде всего, хочется отметить гуманные минимальные системные требования игры. Ну а затем – графика. Которая в игре довольно неплоха – и в разрешении 1024 × 768 угловатость моделей почти не заметна. Все очень сильно напоминает стиль мультсериала и комиксов о боевых черепашках.



И выдержано в лучших традициях «Freedom Force».

А вот озвучка немного подкачала – не прекращающиеся боевые кличи зеленых любителей пиццы начинают напрягать уже где-то после первого получаса игры. Результат – уровень громкости, выставленный на минимум. Но, с другой стороны, подборка звуковых эф-





фектов сделана довольно удачно. И, к тому же, большая часть все тех же эффектов снабжена субтитрами в вышеупомянутом стиле «а-ля комикс».

Но главное в игре все же не графика или звук, а собственно игровой процесс. Так вот, геймплей ничуть не изменился! Как и раньше, это одна сплошная и непрерывная драка. И, как и раньше, это отнюдь не аморфная и бессмысленная борьба с толпами злых врагов, а самое что ни на есть естественное проявление инстинкта самосохранения и пищеварения (которое у подопечных учителя Сплинтера развито сверх всякой меры) – толпы злых врагов так и норовят отнять у несчастных черепах последний кусок пиццы и последнюю банку «Колы». Общеизвестно, что голод не тетка, – так что хулиганы, ниндзя, роботы, тунейдцы, алкоголики (и так далее по списку), получив парочку «Crash» или один «Boom!», испаряются в неизвестном направлении.

Помимо «зеленой четверки», в игре будут присутствовать такие персонажи как Casey Jones и Splinter. В общем, фанатам не составит большого труда опознать того или иного героя. Обладатели

приставок долго и упорно рассказывают истории о скрытых персонажах, но, к сожалению, лично мне они так и не встретились.

Комбо-ударов в игре более чем достаточно, и на каждый особо тяжелый случай найдется хитрая комбинация, выполнение которой и осмысленно заставит свернуться в бараний рог. Поэтому играть желательно при помощи геймпада. Обратная же сторона медали заключается в том, что во время жаркой схватки этот самый геймпад можно нечаянно и «того». В смысле сделать неработоспособным. Прямо как в старые добрые времена. Через час игры, например, редакторы порвали полистиленовую пленку, которая кое-как защищала «тетю Клаву» от вредного воздействия кофе, чая и пива. А еще через пару часиков пришлось бежать в магазин. За новой клавиатурой. Да, нелегко живется редакционным компьютерам.

Черепашки могут выучивать новые комбо (путем нахождения специальных свитков), а также извлекать немалую выгоду из целой кучи других бонусов, которые рассованы по ящичкам. А еще по уровням разбросано немало тайников – так что, пошарив в том или



ином подозрительном месте, запросто можно разжиться чем-нибудь ценным. Бонусы в виде пиццы или банки с напитком неопределенной марки, как и следовало ожидать, пополняют пошатнувшееся здоровье, другие же полезности временно увеличивают атаку или защиту – ну и так далее.

И, наконец, самая главная фишка в «Teenage Mutant Ninja Turtles» – это мультиплеер (максимум – 2 игрока; но и минимум, как ни странно, – тоже 2). В игре предусмотрена уйма режимов, включая как поединки «один на один», так и совместное прохождение сингла. Что может быть круче, чем вместе, плечом к плечу, панцирь к панцирю, пройти огонь, воду и медные трубы! Помимо только что названного, прохождению уровней будут препятствовать шипы, фрезы и другие мелочи жизни. К сожалению, по причине весьма странной изометрии, далеко не всегда получается успешно перепрыгнуть

через препятствия. Но, поиграв денек-другой, привыкнешь и к этому.

Игра довольно неплоха. И огорчает, помимо пары багов и недоделок, лишь одно – клавиатуру жалко. TMNT вовсе не является чем-то принципиально новым – мало того, это совсем не шедевр. Но в то же время и не ацтой. Хотя старые компьютерные «зубры» наверняка заявят, что TMNT – полная лажа. А знаете почему? Да потому что те самые «старые добрые времена» не были для них ни старыми, ни добрыми. Так что поменьше слушайте всяких древних динозавров, чьи кости только по досадному недоразумению еще бродят по этому свету, вместо того чтобы мирно превращаться в уголь в геологических слоях периода раннего мезозоя.

Играйте в то, что нравится вам!

Лещук Алексей



Укр-Интернет надійний інтернет

Виділені лінії

Розміщення обладнання

Інтернет-картки

(безкоштовний доступ до VIP.km.ru)

- від 72 у.о.

- від 9 у.о.

- від 5 у.о.

Тел: 234-5075

info@ukr-inter.net

http://www.ukr-inter.net

Название: Хром (Chrome)**Разработчик:** Techland**Издатель:** 1C**Жанр:** линейный FPS**Нерекомендуемые системные требования:**

Pentium 150 МГц, 16 Мб ОЗУ SDRAM PC-33, видео onboard, CD-ROM 2x

Рекомендуемые системные требования:

Pentium 4 1,5 ГГц, ОЗУ 512 Мб, видеокарта 64 Мб

Обязательные системные требования:

монитор, клавиатура, 1,7 Гб свободного места на винте

ОЦЕНКА:	10
Графика:	11
Геймплей:	9
Управление:	8
Звук:	9
Новизна:	10



Хромированный Болт

Будете смеяться, но на повестке дня у нас снова игра про супергеронта и всяческих злодеев по всей галактике. Спросили бы меня, о чем сделать игру, — я бы ответил: о чем-то оригинальном. Или пусть даже сама игра будет не слишком оригинальна, но зато в ней будут какие-то необычные решения. Но то я... А поляки вот, видать, никогда не делали игр о супергеронтах и глобальные межзвездных заговорах, о Джеймсе Бонде и об X-Man'ах — вот и решили, что, если сделают они просто игру про Бонда, то это будет крайне оригинально. Главное — подумали разработчики — это добавить в игру чего-то нетипичного.

Игра «Хром», которую, кстати, очень качественно локализовала «1С», больше похожа на канцелярию среднего украинского завода. Только вместо штампов «Одобряю» и «Все унитазы кра-

сить только в синий цвет» в хромированном боевике используются другие штампы. Все начинается с имени агента, который по совместительству является главным героем игры.

Имя ведь у Мужика (с большой буквы) должно быть звучным и суровым. Вопросом выбора имени для героя разработчики занялись серьезно: по отделам фирмы провели голосование и отобрали самые звучные имена для настоящего Мужика (с большой буквы). В финал прошло четыре имени: Жлоб, Морда, Фиг и Болт. Победа красота и любовь к искусству — и в итоге они остановились на варианте Болт. Фамилию, чтоб не долго думать (они ведь и так с именем перенапряглись), взяли у парня, напичканного имплантированными железными костями, — главного героя комиксов, игр и фильмов «Люди Х». Так появился на свет Болт Логан. Только вот,



одно дело, когда ты заходишь на званый вечер в посольстве Кургульдистана и говоришь: «Я Бонд, Джеймс Бонд». И совсем другое дело, если ты произносишь: «Привет, я Болт. Да-да, я Болт. Нет, вы не ослышались, именно Болт...», — и густо краснеешь.

Помните фильмы про Бонда? Там есть такая лаборатория, в которой Джимми набивает карманы зажигалками с встроеными противотанковыми гранатами, очками с рентгеном, просвечивающим одежду (самая полезная штука!), огнеметом, замаскированным под гамбургер, ну и всем таким прочим. Герой игры «Хром» по имени

Болт (нет, я положительно упиваюсь этим Мужским (с большой буквы) именем!) тоже как бы попадает в такие лаборатории, но там все эти штуки, извините, прям в него и вшивают: рентген — в ухо, противотанковые гранаты — в ноги, а огнемет — в более другое место, идеально приспособленное для того, чтобы выпускать опасные для жизни и здоровья окружающих субстанции.

Способность человека к ношению имплантов известна нам с незапамятных времен — еще с тех пор, как мы увидели на обложке популярного научного журнала Памелу Андерсон. Только слепой мог не заметить импланты, значительно повышающие тактико-технические характеристики этого представителя гомов. В смысле — гомов сапиенсов. В игре импланты тоже улучшают ТТХ. И готов спорить на мобильный телефон Olmer'a, что создатели

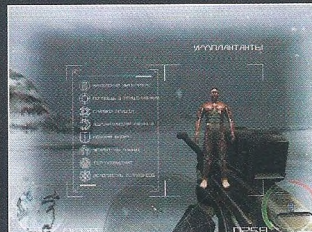


«Хрома» сначала хотели сделать RPG. Что-то у них не заладилось – слишком уж осовремененный 3D-движок они забабахали и слишком уж много моделей пушек разного калибра придумали, чтобы опускаться со всем этим в подземелья с драконами. (Все мы, конечно, помним шутеры, где снайперские винтовки вовсю используются в подвалах, но это все же маразм.)

Короче, Некроманта разработчикам делать было лениво – и они сделали наемного супер-агента. Но супер-агент стал самым RPG'шным супер-агентом всех времен и народов – у него имеется инвентори для пушек и аптек, а также маленькие инвенторчики со слотами для колец и амулетов – в руках, ногах, ушах, ноздрях. И еще пару слотов под ногти и в подмышках. Вместо колец он может одевать все что угодно из того, что можно засунуть в слот. Причем, как в настоящем ролевике, подмышку нельзя засунуть телескоп – и, несмотря на то что в подмышке места явно больше, чем в глазу, предмет для глаза туда просто не влезет.

Так, я пока еще не всех задолбал сравнениями с другими играми, фильмами и жанрами?.. Или уже задолбал? Ну тогда к сути. В начале игры мы видим главного героя по имени Болт и его партнера Рона «Пойнтера» Герца... Была такая песня из стандартного набора радио Шон-сан: «А ну-ка, позовите Герца, старенького Герца...» – в общем, этот Герц должен был героиню песни проводить в мир иной. В «Хроме» Герцу досталась та же роль: он подставил Болта (Герц подставил Болта – звучит довольно многозначительно), и тому пришлось сваливать с планеты. Естественно, что он – как настоящий супер-агент – свалил из ада прям в постель супер-модели. Ну, не в постель, но где-то рядом.

Девушками игра просто кишит – все они наворачивают круги вокруг Болта (снова фраза получилась довольно сложной) и предлагают ему... работу. Они по игре координируют его действия, говорят, куда идти и что делать, – в общем, Болт оказался под каблуками. И, пребывая под этими каблуками, он отправляется то на одну планету,



то на другую, то на третью, где и выполняет миссии.

А миссии, прямо скажем, падаются ему разные. Но как бы ни старались разработчики разнообразить игру, настоящим профи (таким как я) сразу видно, что «разнообразие» это – всего лишь фикс, стоящий на табуретке, для того чтоб закрыть дырку на обоях.

В данном случае «дырка на обоях» – это необратимая и непобедимая линейность сюжета. Вот встретился мне Диксон. Я сначала пытался с ним подружиться, поиграть в прятки и домино – но он этого явно не хотел, и все закончилось битвой не на жизнь, а на смерть. Я пытался его переубедить, доказать, что убивать меня все же не стоит. Убеждал я его силой матерного слова и разными видами оружия, но он отстреливался и потом, как персонаж дешевого (или дорогого) боевика, в последнюю секунду сбежал. Я перегрузился – попробовал бросаться в него другими видами пуль и бомб, валил его, валил, валил, валил, но в последнюю секунду он снова сбежал. Я попытался провернуть еще пару вариантов – но гадский Диксон сбежал в тот момент, когда я был уже готов отправить его на тот свет. Так что нелинейности в этой игре – как вольных просторов в шахте лифта.

Мало того что сюжет линейен – так в нем еще все заскриптовано. Мало того что в игре все построено на скриптах (хотя какой-то AI имеется) – так в ней еще и нельзя делать ни шагу в сторону. Если ты хоть раз не послушаешь ведущего, он сразу скажет «Ну, я так не играю!» – и... конец миссии! Беги с начала уровня...

Господи, как же красиво я пошел к рассказу о размерах уровней! (Пять минут молюсь на самого себя.)

Да, уровни огромны. И сохраняться на них приходится по миллиону раз. Прикол в том, что уровень размером с хороший областной центр загружается



целиком и полностью – и дальше ты на нем просто живешь. Время загрузки удручает, но движок, слава богу, справляется с обилием первоклассной графики – моделями и текстурами. Так что стоит подождать несколько минут: уровень загружается – и ты бежишь, бежишь, бежишь... Красота. Но в работе над красотой поляки явно перегнули палку. Например, они сделали красивую траву, все травинки которой все время качаются под порывами ветерка. Еще раз повторяю: все травинки все время качаются под порывами ветерка. Рандомно, надо сказать, качаются. Но постоянно. В лесу, возле стены, в яме, на поляне, в кустах, под мостом – везде на планете непрекращающийся ветер, качающий все травинки.



Об этой игре можно говорить много: сюжет, я бы сказал, просто туп – но реализация очень впечатляет. С одной стороны, в игре продумана система прицеливания, с другой – система эта хм... очень своеобразна. Бинокуляр включается очень неудачно (hotkey в игре явно недоработаны), но с его помощью можно увидеть самый дальний объект на карте – движок просто решает!

Итого: игра однозначно стоит внимания. Так что я просто стою и внимаю.

P. S. За каламбурами со словом «болт», написанными к этой статье, обращайтесь в редакцию. При себе иметь паспорт или другое свидетельство вашего совершеннолетия.

Max Pagan

БУДЬ З ЛІДЕРОМ!

придбай HP в мережі DiaWest -
отримай цифрову фотокамеру!*



АКЦІЯ



*- придбавши з 01.11.03 по 31.12.03 будь-який з продуктів HP в мережі магазинів компанії DiaWest Ви отримаєте пляшку шампанського та можливість виграти одну з 21 цифрових фотокамер! Розіграші буде проведено у кожному магазині мережі.



А ще, кожен бажаючий, не залежно від того здійснює він покупку чи ні, може заповнити спеціальну анкету (тільки одну), здати її особисто в будь-якому магазині мережі "Комп'ютерний світ" та прийняти участь у розіграші комп'ютера DiaWest з монітором, принтером, сканером та цифровою фотокамерою HP.



Київ, вул. Олени Теліги, 8, т. 455-66-55; пр. Оболонський, 49, т. 459-01-33; вул. Гната Юри, 20, т. 206-02-22; пр. Червоних Козаків, 8, т. 464-8-465; Харківське шосе, 55, т. 563-06-63; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, т. 250-99-00; пр. В. Маяковського, 43/2, т. 548-1-548; Луцьк, вул. Лесі Українки, 46, т. 77-43-08; Херсон, вул. Суворова, 1-А, т. 26-48-10; Івано-Франківськ, вул. Міцкевича, 14, т. 3-13-61; Миколаїв, пр. Леніна, 74-А, т. 47-77-74; Рівне, пл. Короленько, 1, 62-10-43; Чернівці, вул. Воробкевича, 1А, т. 7-28-02; вул. Головна, 103, т. 58-44-42; пл. Філармонії, 3, 51-67-11; Дніпропетровськ, пр. К. Маркса, 92, т. 34-06-04; вул. Робоча, 178, т. 33-79-33; Вознесенськ, вул. Кірова, 23, т. 45-046; Чернігів, пр. Перемоги, 139, т. 3-91-64; Харків, пр. Московський, 10/12, т. 712-75-11; Дніпродзержинськ, пр-т Леніна 57А, 53-51-38; Хмельницький, Проскурівського підпілля, 1, т. 78-70-79

DiaWest Експерт

Название: Terminal Machine
Разработчик: Coldshock Studios
Издатель: Asylum Games
Жанр: FPS
Системные требования: P III - 600, 128 Мб, 16 Video

ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

0
0
0
0
2

НОЛЬ без палОчки

Доброго вам времени суток, уважаемые читатели журнала «Шпиль!». У нас для вас, как полагается, есть две новости. Одна хорошая, а другая – нет, вы не поверите! – тоже хорошая. Хотя изначально она была плохой.

Итак, сначала о хорошем. Можете нас поздравить. За какие, спрашивается, заслуги? Ну, во-первых, сегодняшний ацтой – предновогодний, а во-вторых – он юбилейный. Ведь именно год назад и появилась эта замечательная рубрика. Ну а старина Лич, как самый-самый большой добряк©, шутник, оптимист, поборник высокой морали – одним словом, широкой души человек – был назначен на должность более или менее постоянного ведущего.

И вот уже почти год к нам в редакцию приходят письма с вопросами типа: «Я вот хочу избавиться всех ламеров и тарканов в доме. Где можно на шару достать «Halloween» и «Al Qaeda Hunting 3D»? Противогаз и костюм химзащиты имеются». К сожалению, вышеупомянутые «суперхиты»

есть только в тех труднодоступных местах, куда Макак бегемотиков не гонял. Но не беда – ведь, как говорится, «Нео любит троицу». И сейчас Злобная Lichina расскажет об еще одном редкостном ацтое.

А вот теперь поговорим о хорошей новости, которая изначально была плохой. Итак, вы знаете компанию Coldshock Studios? А может, контора Asylum Games вам более знакома? Тоже нет? В таком случае игрушка со страшным и довольно многообещающим названием **Terminal Machine** и в красочной коробке непременно должна заинтересовать любого геймера.

Но не все то золото, что блестит.

Помнится, ровно год назад очень хотелось когда-нибудь кому-нибудь поставить оценку 0... И вот наконец-то этот момент настал!!! Мало того – помимо одного БОЛЬШОГО НОЛЯ, будет еще и куча маленьких. Ну что, по нолям?

О Нео:

«Ну что ж ты страшная такая?!»

Графика. Разрешение в «Terminal Machine» только



одно – 640 × 480. Просто супер. Все остальное – в том же духе. Визуально игра очень похожа на старый-престарый «Duke Nukem 3D» с вкраплениями T&L, которые «вкраплены» туда для того, чтобы продукт Coldshock Studios мог подтормаживать даже на самых мощных машинах.

Герой бежит по крохотным уровням со скоростью 90-60-90, причем скорость падает до 60 км/час, только когда начинаются тормоза. В глазах непривычно рябит

от полигонов, очень сильно напоминающих пиксели, от размытых и кривых текстур и прочей суперграфики. А на 21-дюймовом мониторе все выглядит настолько страшно, что просто не пересказать. Не поверят. Очень трудно ведь поверить в то, что в шутере 2003 года выпуска могут присутствовать нарисованные плоские взрывы, а бранные останки врагов могут растворяться в воздухе, не успев долететь до пола.





О №1: «Напильник и Новый год»

Главного героя, то есть вышеупомянутого андроида, командование забрасывает на телепортационную станцию, где ему нужно вырубить... Нет, вы никогда не догадаетесь: вырубить ровно три рубильника! А пустотелые пришельцы на станции толь-

0 №2: «Подробности – выше»

0 №3: «Не по-людски»

Ну и, наконец, предел всех наших мечтаний: пункт «Загрузка/Сохранение» спрятан

Дайте в руки мне баян...

Ну и?

Что за глупые вопросы? Ацтой! Адназначна! Игру делало полдесятка ламеров, впервые в жизни увидевших РС, делало на расслабоне и, если хотите знать мое мне-



Show must go on!

Да, вот и нашлось нечто, справедливо заслужившее рейтинг в 0 (ноль) баллов. Но, к сожалению, человеческой тупости и лени нет предела – и профессиональное геймерское чутье почему-то снова подсаживает: то ли еще будет...

Алексей Лешук и его злобная Ціхіна



ARTMASTER

ТОБ "АРТ-МАСТЕР"

пропонує:

Сервер середнього рівня "Нео-2002" представляє собою програмний продукт, що дозволяє створювати надійні розподілені "Бізнес-2-Бізнес" та "Бізнес-2-Клієнт" системи. Його основним завданням є поєднання міцності та надійності звичайних настільних систем з новими технологічними рішеннями, що дозволяє створювати розподілені інформаційні системи.

Основними можливостями "Нео-2002" є:

- вибір будь-якої мережевої конфігурації;
- робота з лініями з низькою пропускну здатністю;
- модульна архітектура;
- шифрування вхідного та вихідного трафіку;
- журналювання роботи;
- підтримка різноманітних клієнтських платформ та ін.

☎ Тел. +380 44 251-46-83

✉ e-mail: post@art-master-soft.com.ua

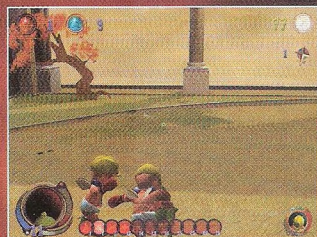
Название: «Добро против Зла» (Angels vs. Devils)
Разработчик: Enigma Software Productions
Издатель: 1C
Жанр: action/arcade/RPG
Системные требования: P3 - 1000, 256 Мб, 64 Video



ОЦЕНКА: 9+
Графика: 10+
Геймплей: 9
Управление: 9
Звук: 9



Вечный бой



Исторические факты

«Quake»... как много в этом звуке для сердца геймера слилось...

Банально? Нифига! И если кто по наивности своей считает, что Q появился на свет только жарким летом 1996 года, то он очень и очень ошибается. Да будет вам известно, «Quake» был, есть и будет всегда. Даже больше – Q намного старше этого грешного мира. Как только титаны и прочие сильные мира того повывезли из Тартара, так сразу и начался deathmatch в особо крупных масштабах.

Игроки в Q плодились и размножались, а также кучковались в кланы, лиги и кружки по интересам. Появлялись все новые и новые игровые режимы, новые чемпионы побеждали старых, те, в свою очередь, брели реванши. В общем, весело было. Горгоны медузились с василисками, ангелы дрались с демонами. А однажды пещерный человек (homo sapiens, бета-версия 0.743 built 0266) вы-



сунул свой не в меру любопытный нос – и увидел, как великие рубятся в Кваку.

Так люди узнали, что такое Q. А об «отцах» и «богах» этой великой игры стали слагать легенды и мифы (некоторые со временем превратились в сказки-присказки, а некоторые дошли до нас без изменений). И вот как раз на целую кучу подобных историй и наткнулись представители компании Enigma Software – в процессе розыска сюжета для новой игры. Изучая легенды древних прохиндеев, они наткнулись на весьма интересный манускрипт, детально описывающий клановые разборки ангелов и бесов. Все очень обрадовались и чуть было не принялись делать свой Q. Но спохватились, что фирма-то у них, хоть и Software, но никак не id, до которой еще расти и расти.

Поэтому решено было сделать Q маленький, но удаленный и ничем не уступающий шедеврам от id.



О том, что получилось в итоге, я вам сейчас и поведаю.

Красота неземная

Движок игры поддерживает все современные эффекты, в чем запросто могут убедиться владельцы навороченных компов. Впрочем, те, у кого с приобретением Pentium 4 пока не сложилось, тоже смогут поиграть в «Добро против Зла» – потому что все графические радости в два клика можно отключить в настройках, что конкретно увеличит количество FPS.

При взгляде на экран складывается такое впечатление, что вода, раскаленная лава и другие адские (или райские) красоты были втихаря позаимствованы разработчиками из какого-нибудь UT 2004.

Художники Enigma Software в детстве, вероятно, пересмотрели мультиков Warner Brothers – и ангелы, и чертята очень сильно похожи на персонажей мультфильмов этой славной компа-



нии. А еще дизайнеры явно впечатлились кино под названием «The Matrix», в связи с чем напичкали в игру немало сцен с «bullet time». А уж драки персонажей – те вообще представляют собою нечто среднее между мультяшными затрещинами и сражениями Смита и Нео. Выглядит, осмелюсь вам доложить, очень и очень прикольно. Качественный же трехмерный звук органически дополняет общее положительное впечатление от игры.

Эх, прокачну!

Элементы РПГ в игре заключаются в возможности задания внешности своего персонажа и прокачки его параметров. Полноценная генерация персонажа, впрочем, отсутствует – можно выбрать лишь цвет кожи, глаз, волос и так далее, а все параметры изначально равняются 50-ти. Присутствует также и покупка-продажа предметов по наличному и безналичному расчету, а также на условиях



бартера. Товарный кредит и предоплата, к сожалению, не предусматриваются. В общем, вот они, эти параметры:

- **сила** – грубая физическая сила, которая, в свою очередь, определяет размер не менее грубых физических повреждений, наносимых персонажем;
- **мощь** – мерило магической силы персонажа;
- **сложение** – влияет на способность персонажа выдерживать вражеские удары, а также взрывы, падения и иные превратности судьбы; от величины этого параметра зависит количество хит-пойнтов, снимаемых при получении повреждений;
- **ловкость** – влияет на высоту и дальность прыжков и

на дальность полета на крылышках;

- **скорость** – чем выше эта характеристика, тем быстрее будет бегать ваш персонаж; очень важный параметр при гонках или поиске;

Команда игрока состоит из четырех персонажей, поэтому прокачивать напарников нужно по-разному – чтобы получать максимальные преимущества в той или иной ситуации.

Что и как

В режиме кампании предусмотрено шесть видов состязаний (см. ниже), а в мультиплере добавляется еще два режима в стиле «каждый за себя».

- **«Уничтожение»** – death-match в чистом виде; даль-

нейшие разъяснения излишни.

- **«Жадность»** – пока не истечет время, нужно собрать как можно больше монет, разбросанных по уровню. Побеждает, вопреки названию, не самый жадный, а самый быстрый и наглый.
- **«Поиск»** – по карте разбросано множество «блуждающих огоньков», их нужно отловить в как можно большем количестве.
- **Режим «Украсть символ»** – не что иное как родной и близкий каждому квакуеру СТФ; дополнительные пояснения, опять же, не нужны.
- **«Проклятие»** – самая что ни на есть игра в «квача». Один из персонажей – носитель проклятия. Необходимо успеть «отдать» проклятие

врагу, пока не истечет отведенное время.

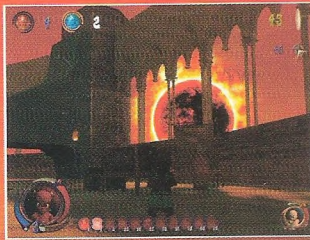
- **«Гонка»** – в течение определенного времени необходимо активировать все контрольные точки на трассе.

Как и в «Ку», кампания представляет собою набор арен со списком игровых режимов, доступных для каждой из них. Выбирать и проходить арены можно в произвольном порядке.

Эпилог

Игра получилась очень красочной, веселой и динамичной. Игровой процесс затягивает, а это главный (или один из главных) признак того, что «Добро против Зла» – игра не просто хорошая, а очень хорошая.

Пастор Шулер,
e-mail: pshuler@bk.ru



Название: NHL 2004

Платформа: PC

Жанр: спортивный симулятор

Разработчик: EA Sports

Издатель: Electronic Arts

Минимальные системные требования:

P III - 500 МГц, 128 Мб RAM, 3D-видеокарта с 16 Мб памяти

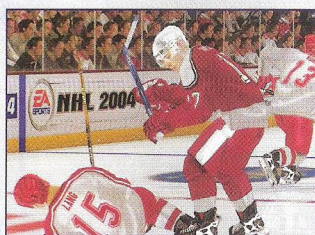
ОЦЕНКА:	11
Графика:	11
Геймплей:	12
Арены:	9
Горячие напитки на разнос:	8
Управление:	8

Время отбрасывать коньки и время их надевать

Как известно, редакция мегажурнала «Шпиль» располагается в арендованном спортивном зале одной из средних школ города Киева. До шести вечера дети играют в баскетбол, а после заката солнца там же проводятся заседания клуба Анонимных Алкоголиков. По окончании заседания проводится влажная уборка – и зал запирается до следующего учебного дня. Как видите, мы понимаем толк в маскировке.

...Если вы полагаете, что я никак не смогу связать абсолютно дурацкий предыдущий абзац со следующим, то вы сильно меня недооцениваете. Речь в этой статье пойдет о новой спортивной игре, а именно – о **NHL 2004** (ловко, не так ли?).

Последнее отступление не в тему – и перейдем непосредственно к игре. Дело в том, что Макс имел чудовищную неосторожность поспорить со мной

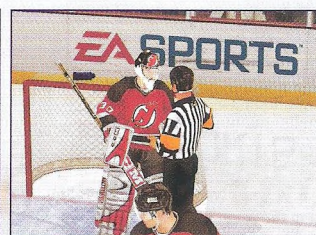


(ха-ха-ха), что я не смогу написать эту статью без единой цитаты из той самой самой хоккейной песни. Ну, вы знаете: «и все в порядке, если только на площадке великолепная пятерка и вратарь» – и так далее. Ой. Черт. Кажется, я проиграл. Как-то глупо получилось, правда?

Но ближе к делу. Итак, за что же мы любим ежегодные рецензии спортивных игр от Electronic Arts? Ха, да всем уже давно известно, что года этак с 1998-го никто не пишет новых статей на эту тему! Я вам расскажу, как все обстоит на самом деле: роботы-разработчики из EA два месяца



за год занимаются тем, что портят до неузнаваемого состояния отличные игры «FIFA 2025» и «NHL 2020», сделанные ими еще в 1982 году. С каждым годом они вычеркивают чуть меньше возможностей, убирают чуть меньше полигонов и в целом портят их чуть меньше. Остальные десять месяцев они занимаются тем, что... хм... ну, в общем, чем там обычно занимаются роботы с годовым доходом в 150 тыс. долларов? Осенью «Новая» игра «наконец-то» появляется на прилавках магазинов. Роботы-обозреватели из игровых изданий, согласно



записанным в них программам, дружно говорят «ура!», достают старые рецензии за 1998 год и меняют в них два абзаца – в точности с указаниями из пресс-релизов от EA. А роботы-игроки, естественно, зная эти рецензии наизусть еще с 98-го года, идут и покупают эту игру, реагируя на ключевые слова. Само собой, никто из всех перечисленных выше роботов в эту игру не играет. Просто у них записаны такие программы. (Внимание, вы в центре мирового заговора...)

Сейчас мне – как роботу-обозревателю – необходимо



сообщить вам следующее. Активируйте в себе радость и легкое недоверие – таким образом, чтобы индикатор первого показателя был на позиции в 56,3%, второго – на 13,1%. В этом году роботы из EA (видать, из-за серьезного сбоя, произошедшего вследствие частых всплесков на Солнце) непривычно много забыли удалить из игры.

Например, физическую модель – она кардинально отличается от той, что была в предыдущих частях. Ее практически не коснулись злобные намерения разработчиков – так что теперь она практически не отличается от той, что присутствует на реальном хоккейном поле.

Казалось бы, роботы из EA могли бы вполне этим ограничиться – но, как я уже говорил, случился какой-то сбой. И если бы кому-нибудь пришло в голову действительно сыграть в «NHL 2004», то он обнаружил бы также новый режим, абсолютно новое меню, новые лиги и еще кучу приятных мелочей.

Ну а самое главное, как я считаю, – абсолютно чудовой Bruise Control. Благодаря ему хоккей наконец-то стал похожим на хоккей, а не на катание фигуристов с клюшками. Драки, конечно, драками, но хоккей делают по-настоящему неженственной игрой не только они. И лишь когда это появилось, стало понятно, чего, собственно, не хватало – всех этих бортований, пиханий, блокирований клюшками и прочих промахов, которые прежде так разительно отличали происходящее на экране телевизора от хоккея на мониторе компьютера.

Кстати, о драках. Они утратили ту прелесть, которую я, как человек, стоящий на учете в трех очень разных учреждениях, ценю в драках больше всего. А именно – спонтанность и непредсказуемость их возникновения. Теперь происходит такая лажа: в нижнем экране появляются фамилии потенциальных бойцов – а мы уже выбираем, сражаться им или нет.

Продвинутой физической моделью в «NHL 2004» удачно дополнила не менее продвинутая система управления. Первое – это моменты, которые стали возможны исключительно благодаря ей: удары в одно касание, возможность пропихать шайбу в ворота промеж коньков вратаря и т. д. Второй момент – это функции, навешанные на клавишу <Shift>: обманные удары, новые финты и т. д. Не то чтобы вы смогли всем этим воспользоваться (хотя, согласитесь, уже само присутствие всех этих фишек как-то бодрит, что ли)... Впрочем, кто знает, может, и сумеете. Мы до сих пор не определились наверняка с тем, кто же читает наш журнал. Так что вполне возможно, что вы – осьминог (или какую там тварь имели в виду роботы из EA, когда писали инструкцию к своей мегапродвинутой системе управления).

За основу меню теперь взята широко известная в узких кругах программа Internet Explorer. Так что, если у вас не установлена шестая версия этой андеграунд-программы, то вас ждет масса сюрпризов из числа тех, что вы меньше всего ожидали увидеть в хоккейном симуляторе – ошибки



сценария выполнения странички, «битые» выпадающие меню и т. д. Впрочем, как показал опыт, даже если вы и поставите последнюю версию IE, это все равно ни от чего вас не защищает. Нет, на самом деле, отличная затея, ребята! А давайте все игры делать на IE! Амы, всвою очередь, начнем писать статью без пробелов. А производители компьютеров – выпускать клавиатуры, в которых половина клавиш будет располагаться, ну я не знаю, внутри системного блока, например.

Ну да бис с ним. Что мы все о Microsoft, давайте лучше о хорошем.

Как утверждают разработчики, в «NHL 2004» присутствует еще и абсолютно новая система пасов. Обязательно поиграйте – возможно, вы и поймете, что именно эти роботы имели в виду под словосочетанием «абсолютно новая».

И последнее, о чем стоит сказать, это новый режим Dynasty Mode. Он представляет собой пессимистический взгляд на хоккейный менеджмент. Други-

ми, более умными словами говоря: вам дается полностью разрушенная инфраструктура клуба – и в ходе игры вам приходится восстанавливать ее практически с нуля. Как признался в очень-очень эксклюзивном интервью нашему журналу человек, имя которого вам ничего не скажет (да к тому же, я напрочь его забыл): «Поиграв в новом режиме, переходить в обычный Season совершенно не хочется. С этим режимом «NHL 2004» почти сравнялся с «Madden NFL 2004» в том, что касается симуляции».

Что ж, это тем более приятно, если учесть добавление ряда «элитных европейских лиг». Нет, кацапские команды, к счастью, так и не появились. Элитных лиг в Европе три, ребята: немецкая, финская и шведская. А людям, которые вероломно наводили мосты на наш родимый Казантип, не место в приличных играх.

Ну все. Программу выполнил. End.

Olmer



Сімейство аналогових модемів Vector

Vector VF56/USB

- Компактні розміри. USB інтерфейс
- Не вимагає зовнішнього джерела електроживлення
- 2-х проводне dial-up з'єднання
- Голосові можливості і дуплексний режим Speakerphone*
- Керівництво користувача російською мовою
- Нові локалізовані драйвери під Windows 98/ME/2000/XP

Технічні характеристики:

- ITU-T V.90: 56000 bps
- ITU-T V.34: 2400-33600 bps
- ITU-T V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.21, V.23
- ITU-T V.17, V.26ter, V.27ter, V.29
- ITU-T MNP (ALT) і V.42 (LAP-M) корекція помилок
- ITU-T MNP5 і V.42bis ущільнення даних
- Чутливість -43 dBm
- Регулювання рівня сигналу від 0 до -31 dBm
- Група G III Fax

Асотел
Asotel
www.asotel.com.ua

Харків (0572) 43-1680
Київ (044) 228-7321
Кіровоград (+373 2) 23-4044
Одеса (048) 728-6644
Львів (0322) 97-0945

Москва (+7 095) 775-7581
Полтава (0532) 56-3668
Донецьк (062) 382-6690
Сімферополь (0652) 57-6127
Дніпропетровськ (056) 370-1300

Название: D&D: The Temple of Elemental Evil
Разработчик: Troika Games
Издатель: ATARI
Жанр: RPG

ОЦЕНКА: 11+
Графика: 12+
Геймплей: 10
Управление: 8
Звук: 7

Зло бывает красивым

Типа пролог

Хотя D&D: The Temple of Elemental Evil (TOEE) отправился «на золото» еще в первой половине сентября, в наши края игра добралась только через месяц с лишним. Удивил и тот странный факт, что лицензионная версия (или, по крайней мере, нечто похожее на лицензионную версию) и пиратка появились на раскладках в один и тот же день и (что тоже весьма примечательно) с одинаковой полиграфией. Все это, знаете ли, способствует появлению всяких левых мыслей...

И еще один весьма занятный момент: самые крутые онлайн-игровые конторы всячески «опускали» TOEE – в то время как народ играл да нахваливал. В то же время эти же конторы превозносили разного рода ацтой вроде «Trop 2.0», получавший бешеные оценки совершенно непонятно почему и за что. TOEE же, согласно моим наблюдениям, нигде больше 6,5 баллов не получал – исклю-

чение составил разве что IGN.com, поставивший 7,5 баллов. Самыми «оригинальными» критиками оказались, кстати, русскоязычные сайты, которые заявили, что в TOEE 95% hack&slash. И где же, спрашивается, они этот hack&slash нашли, да еще в таком количестве? Даже в «Icewind Dale» столько не было©. То есть, согласно рассуждениям этих умников, линейный, аркадный и диabloобразный «NWN: SoU» на несколько порядков круче TOEE. Со всей ответственностью заявляю: быть этого не может. Так что опять приходится восстанавливать справедливость...

А, В, С, D...Э, Ю, Я

В общем, поскреб Lich по карманам – да и купил на последние гроши TOEE лицензионный (якобы©). С виду все как положено – коробочка красивая, в целлофан запаканная, с голограммой. А внутри... Внутри, к сожалению, бардак и непорядок. Перевод



хоть и полный, но отнюдь не качественный. Прежде всего, напрягает то, что текст одной фразы или надписи зачастую накладывается на другой – и в результате довольно трудно догадаться, о чем идет речь. Какой-то редиске пришла в голову «гениальная» мысль перевести буквально все – вот и приходится теперь при выборе фитов и прочих немаловажных вещей вчитываться, думать и гадать: то или не то? (Переведено все, естественно, по принципу «и так сойдет, а с пивом – так вообще покатит».)

Это относится не только к диалогам, но и вообще к текстовой информации. Перевод не совсем точно передает все тонкости и премудрости дипло-

матических отношений с тем или иным NPC. Переводчики, видать, были чукотской национальности – несогласование падежей и времен встречается так же часто, как и в играх без упаковки и голограммы. Кроме всего прочего, кое-где неправильно переведены даже направления. Потом ищи кого-то на западе – в то время как этот «кто-то» находится в противоположной части локации.

Вот и выбирай между кривой русской версией и вполне приличной английской, нормально поиграть в которую тоже не получится – не все же владеют английским на «12+» (ох уж эта двенадцатибалльная система).

Красотища-то какая

Графика в игре просто супер: все выглядит красиво, стильно и, что самое главное, – до боли знакомо. Вода – это вообще отдельная песня. Первый раз в жизни вижу, чтоб в играх жанра, отличного от 3D-экшен, такое сделали... А сделали, ни много ни мало,





так, чтобы в воде было видно отражение неба – причем не статичного небосвода, а нормально двигающихся отраженных облаков. Локации явно делались в стиле «а-ля BG» – однотипных элементов практически нет. Анимация монстров и персонажей – это просто предел мечтаний. Проработка мелких и, казалось бы, незначительных деталей поражает и радует безмерно. Еще и еще хочется смотреть, как файтер, взмахнув, как крыльями, плащом, молниеносным ударом longsword'a сносит башку очередному противнику или как magic missiles, запущенные магом в полуживого гнолла, вычерчивают замысловатые пирюты, оживляя на миг таинственный полумрак пещеры отблесками тревожных зарниц...

Ролики в игре – шик и блеск. Особенно вступительный. Еще ни в одной игре не была показана со всеми подробностями битва в стиле D&D. В нелегком деле создания информативных и стиль-

ных роликов клипмейкеры из Troika Games обскакали даже признанных мастеров этого дела – Blizzard.

Звуки музыки

Саунд в TOEE вызывает диаметрально противоположные чувства. С одной стороны – отпадные мелодии, которые почему-то больше ассоциируются с «Fallout», чем с «Arcanum» или «Icewind Dale». А с другой стороны – не совсем удачная озвучка окружающей среды довольно сильно «режет уши», заставляя иногда даже морщиться и уменьшать громкость. Те же вопли целого академического хора бешеных сверчков не давали нормально спать моим соседям©.

F1 и RTFM, RTFM

Как правило, HELP к играм в 99% случаев так и остается невостребованным. Но только не в TOEE. Справка к игре являет собою наиболее полное и исчерпывающее руководство-описание правил D&D редакции 3.5. Присутствует



очень удобная система навигации по справке – как с помощью постраничного перехода, так и посредством ключевых слов-ссылок. Так что можно без особого труда разобраться во всех нюансах и премудростях D&D. Не знаю, на что я потратил больше времени: на игру или на чтение и перечитывание встроенного мануала – ведь читать HELP к TOEE почти так же интересно, как играть.

Это что, бычок? Нет, глючок!

По количеству глюков и багов TOEE не дотягивает до «Arcanum», хотя с завидным постоянством выполняет недопустимую операцию или просто без видимых на то причин виснет, а то и просто выбрасывает (особенно под XP и 2000).

Или вот, как сейчас помню: захожу я со своей партией в одну пещерку – с благородной целью истребить всех местных зомби, а заодно и уровень поднять. Захожу я, значит, в пещеру... и ка-а-ак

вылечу в окно! Какое, спрашивается, окно, если я в пещере был? Эх, в Windows, знаете ли, можно откуда угодно вылететь©. Есть в игре еще один малоприятный глюк – если сильно удалить игровой экран от местоположения партии, то имеешь все шансы опять-таки вылететь в мастдайное окно.

Но прежде всего неприятно удивляют системные требования. На официально заявленных P3-700/128/32 игра, мягко говоря, тупо стоит. Иногда, правда, конвульсивно подергивается, всем своим видом говоря: «Уйди апгрейдиться, пра-а-ативный!». Запуская игру на слабой машине, вы рискуете вкусить всех прелестей жизни, как то: «ватное» управление, притормаживание при самом обычном перемещении игрового экрана и так далее.

В общем, приговор строгий, но справедливый: общая стабильность игры – ни к черту.

Alter Ego & Co

В начале игры нужно задать мировоззрение партии,





а уж потом генерить персонажей. Поскольку максимальный уровень развития – 10, создавать мультиклассовых персонажей лично я не рекомендую. Исключение составляет вор(5)/маг(5), который заодно будет специалистом по «гнилому базару».

Благодаря высоким показателям Харизмы, Мудрости и Интеллекта, вешать всем NPC лапшу на уши и убеждать самых несговорчивых будет довольно просто. Кроме того, при создании мультиклассового персонажа не следует забывать, что в случае, если разница в уровнях по классам составит больше единицы, персонаж начинает получать штраф (-20% к XP).

В начале игры нужно создавать сразу пятерых персонажей, чтобы потом не было мучительно больно (но об этом – чуток позже). В партию должны входить, минимум, один боец, один маг, один вор и один клирик. Оставшееся в отряде вакантное место можно заполнить либо вторым магом, либо еще одним священником.

Не знаю, чем и как думали в Troika Games, но, видать, очень уж им хотелось пооригинальничать. В результате получилось «чёрти что и сбоку бантик» – со своими партийцами можно делать все что душе угодно, а с присоединяемыми персонажами – ничего (ну или почти ничего). Они даже не покажут, какого они класса и какие у них параметры, – вот и приходится самому догадываться по фидам и другим косвенным признакам. К примеру, если при

разговоре тот же варвар только «букает» и «мукает», то, скорее всего, у него мало-мало Интеллекта; а если клирик от одного удара зачуханного скелета теряет чуть ли не две трети HP, то тут явно плохо с Телосложением.

Да, во время боя присоединенными персонажами можно управлять, но вот убедить, к примеру, долбаного монаха, драться без посоха – абсолютно нереально.

Интерфейсом об тейбл

Радиальное меню, как и следовало ожидать, – вещь хорошая, но не совсем удобная. Конечно, походный режим боя несколько снимает напряг, но, тем не менее, без NWN'овского шорткатбара как-то тоскливо. Обыскивание бездыханных тушек поверженных врагов – еще один нездоровый прикол разработчиков. Бренные останки подсвечиваются хреново, и попасть в них «крысой» удастся отнюдь не с первого раза. А если, ко все-



му же, эти самые останки легли кучно и однообразно – вообще труба.

В худших традициях подсветки вещей отсутствует. А в общем и целом, от интерфейса здорово пованивает неудавшимся и благополучно забытым «Pool of Radiance: ROMM», что, конечно же, не есть хорошо.

Интерфейс слегка неудобен, запутан и незргономичен. То есть кнопка «Взять все» расположена в одном конце экрана, а кнопка «Заккрыть» – в противоположном. Поэтому гораздо проще нажать на «эскейп», чем тащить курсор через всю диагональ.

Геймплей, ролеплей и все, все, все...

Нелинейность в TOEE все же присутствует. Квесты для хороших и плохих заметно отличаются. И, что самое главное, концовки в игре, в зависимости от элаймента, будут совершенно разными: концовка с присоединением к храму, концовка с убийством Цугги,

концовка с изгнанием. Разные противоречащие друг другу квесты за храмовые фракции – все это тоже есть. Короче говоря, немного приукрашенная правда не считается наглой ложью.

Что касается ролеплея, то его там не очень много. Но то, что имеется, радует безгранично. Помимо квестов основной сюжетной линии, можно заняться и сторонними: например, решать вопросы противостояния конфессий в Hommlet'e или заниматься любовными и бытовыми проблемами этой же деревеньки. Не супер-пупер, конечно, но картину оживляет. Характеры порой неплохо прописаны, отработка в диалогах «разговорных» скиллов присутствует (хотя и кривовато, как правило) – ну и так далее.

Но все-таки главное, что способно почти безотрывно удерживать игрока возле монитора, – это грамотно сделанная походная боевка. Все понятно, удобно. Лючит, правда, порядочно – но затягивает... Правда, тут прячется второй (после страшного и ужасного pathfinding'a, к которому привыкнуть просто невозможно) серьезнейший баг – очень большие проблемы у вражеского AI: время от времени противники просто перестают сопротивляться или начинают делать откровенные глупости, тем самым сильно отравляя радость победы.

Очень надеемся, что тот патч, который, судя по всему, уже на подходе, исправит (полностью или хотя бы частично) ситуацию с отупением AI во время боя. А к остальным



багам, с недельку поиграв, можно попривыкнуть. И еще, раз уж разговор зашел о патчах, — по Сети гуляет неофициальный патч, который исправляет некоторые ляпы разработчиков, а также добавляет все «вкусности», которые были вырезаны «Тройкой» для получения Тееп-рейтинга.

Радуют и сообщения вроде: «Вы зашли туда-то, чувствуете то-то и то-то, видите одно, а потом замечаете другое, слышите то да се». В общем, прямо как при игре с DM'ом. А в диалогах дается реакция NPC на ту или иную фразу игрока.

Оригинальный модуль Geryhawk для D&D был ориентирован, в основном, на бои, так что обилие квестов в стиле «пойди, найди, настучи топором по черепу» — явление вполне нормальное. Очень классным, с моей точки зрения, получился квест по поимке гигантской щуки и последующей разборке с местным рыбинспектором.

И самое главное. В игре есть ни с чем не сравнимая атмосфера. Дух настоящего



приключения витает в воздухе, придавая всему происходящему эпико-романтический оттенок.

Итого

Общеизвестно, что понятие «RuleZZZ 4eVeR» — штука очень сложная и сугубо индивидуальная. И хотя в рекламных целях информация о TOEE была немного приукрашена, нельзя не признать, что этим грешат все современные игры без ис-

ключения. Человек по природе своей более склонен к отрицанию, что очень ярко выражено в ситуации с TOEE. Великолепная, невзирая на море глюков и озерцо недоделок, игра, в которой присутствует ни с чем не сравнимая атмосфера настоящего приключения, натолкнулась на шквал ничем не обоснованной критики. А ведь у TOEE нет конкурентов, и готовящиеся к выходу «Sacred» и «Restricted Area» — это всего

лишь убогие диabloобразия, но отнюдь не соперники.

Куда вообще катится этот мир? Может, поразвелось на земных просторах мальчиш-плохишей, которые за бочку варенья и корзину печенья смешают с грязью всех и вся? А может, в новом тысячелетии произошло переосмысление идеалов и всего прочего... причем в худшую сторону — и к 2999 году у людей снова отрастут хвосты и человечество вновь начнет скакать по деревьям и бросать друг в дружку гнилые бананы? К сожалению, не на все вопросы есть ответы, а некоторых ответов вообще лучше не знать...

Но, как бы там ни было, в журнале «Шпиль» мальчиш-плохишей нет и не будет — варенья маловато предлагают. Так что у нас все строго, как в аптеке, и честно, как в зале суда присяжных.

Читайте «Шпиль!», играйте в TOEE! Ведь наши читатели достойны только самого лучшего!

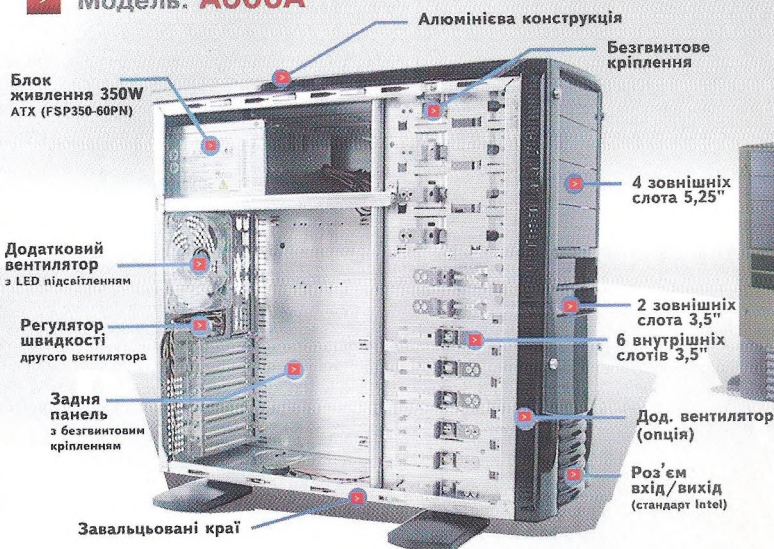
Лещук Алексей

■ Корпуса

AOpen
Eй Open

= Надійність + Інновації!

Модель: A600A



Маломощний БЖ 350W ATX, 5,25"x4, 3,5"x2, 3,5"(внутрішній)x6, Сертифіковано UL/CSA/CE/VDE/S/D/N/FI/FCC/DoC, роз'єм: 2 USB/Навушник/Мікрофон/1394

■ 165 у.е.



Модель: MICRO H450B

Micro ATX / Flex ATX, 5,25" x3, 3,5"x2, 3,5"(HIDDEN) x1, 4 expansion slots, 430x200x335 (DxWxH), P/S 250W, high efficiency, UL/CSA/CE/VDE/S/D/N/FI/FCC/DoC/Click Certified, Front panel: 2 USB/Ear phone, корпусний колір

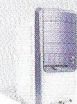
■ 47 у.о.



Модель: FLEX H360A

P4 200W micro / Flex ATX PSU, 5,25"x1, 3,5"x2, 3,5"(HIDDEN)x1 або 5,25"x2, 3,5"(HIDDEN)x1; UL/CSA/CE/TUV/S/CS/N/FI/FCC Certified, USB & Audio, 1394 front access

■ 52 у.о.



Модель: MIDDLE QF50C

P/S 300W ATX, 5,25" x4, 3,5" x2, 3,5"(HIDDEN) x1, UL/CSA/CE/VDE/S/D/N/FI/FCC AMD DoC Certified, Front panel: 2 USB/Ear phone/Mic

■ 49 у.о.



Модель: MIDDLE H500B

P4 300W ATX, 5,25" x4, 3,5" x2, 3,5"(HIDDEN) x1, 7 extension slots, 420x280 x14 (LxWxH), UL/CSA/CE/VDE/S/D/N/FI/FCC/DoC/Click Certified, Front panel: 2 USB/Ear phone, 1394 access, корпусний колір

■ 83 у.о.



Модель: BIG H700

Маломощний БЖ 350W ATX, PFC, 5,25"x6, 3,5"x2, 3,5"(HIDDEN)x5, w/USB 2.0 board, footstand, 6x rails UL/CSA/CE/VDE/S/D/N/FI/FCC AMD DoC Certified

■ 105 у.о.

www.k-trade.ua

К-Трейд:

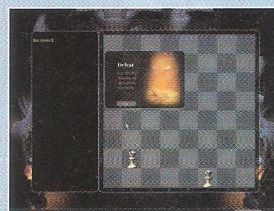
Філії:

K-TRADE
ПОСТАЧАЛЬНИК СТАБІЛЬНОСТІ

Київ, пров.Новопечерський, 5
тел.: 252-92-22

Одеса, вул. Ніжинська, 44 Тел: (048) 777-15-52
Чернівці, пр-т Перемоги 139, к. 314 Тел: (0462) 10-18-39
Львів, вул. Володимира Великого, 18, оф. 918-920 Тел: (0322) 970-840

Название игры: Hoyle Majestic Chess
Платформа: PC
Жанр: 3D RTS
Разработчик: Sierra Entertainment
Издатель: Fluent Entertainment
Минимальные системные требования:
P III - 500 МГц, 128 Мб RAM, 3D-видеокарта
с 16 Мб памяти



ОЦЕНКА: 9
Графика: 9
Геймплей: 9
Управление: 11
Звук: 9
Сюжет/
концепция: 3/10



Шах с матами

У ма не приложу, почему эту игру поручили мне. Единственное, что я знал о шахматах до этого дня, это то, что клетчатые пиджаки мне жутко не идут. Ну, вы знаете, как можно отказать главному – вы бы только видели эту мягкую и ласковую отеческую улыбку. Ну, ту, которую он всегда очень ловко прячет за жутким оскалом.

Хотя *Majestic Chess* – не совсем обычные шахматы. Если вы помните (хотя куда там – я и сам-то с трудом припоминаю), была такая игра, где ваш персонаж перемещался по карте наподобие героической, а все бои происходили с помощью

карт *Magic the Gathering* (нет, не «Демииурги», умник!). Вот и это что-то очень похожее, только вместо карт – шахматные фигуры, а бои – это, как правило, шахматные задачи. Есть еще артефакты, миссии, загадки и даже какое-то подобие сюжета.

В общем-то, на деле все это довольно просто, и даже если вы тупой, разобраться все равно очень легко. Да-да, я тоже повелся на эту замануху! Потому что дальше начинается полная засада. Ну ладно, еще чуть дальше. Где-то через три уровня приходится признать, что так уж вышло, что Аллах создал одних людей более умными, чем другие. А потом – чтоб ни тем, ни этим

не было обидно и вообще чтобы все было по справедливости – он создал еще и таких как я...

Хотя я честно боролся: «Не, ну ты гляди на него! Е2, только я успел походить ладьей, как он тут ну этой, которая с шипиками сверху. Е5 его так! Блиииин! Мат-перемат!!! Да ходи оно все конем!» (хруст клавиатуры). Но когда я был уже готов окончательно забить, кто-нибудь из моих коллег-роботов очень вовремя оказывался рядом и, как ни странно, обычно все решалось довольно просто. «Как ни странно», ха-ха.

Ну и хватит, пожалуй. Если в этой рецензии есть хотя бы одна строчка, которая действительно могла бы называться «строчкой из рецензии на игру», то, я думаю, это следующая строка. «*Majestic Chess*» – отличная игра. Как для профессионалов, которые могут неплохо поразвлекаться, так и для всех, кто когда-то теоретически хотел или даже практически пытался научиться играть в шахматы, но у кого это получилось так же, как и у меня. В любом случае, это отличный тренажер для мозгов. При условии, конечно, что можно стать умнее от того, что ты несколько часов подряд чувствуешь себя полным кретинком.

И последнее. Как только вы пройдете все уровни, вам от-



кроется бонус-уровень, где абсолютно голая Лара Крофт серфингует на берегах Акапулько. Хотя пока никто этот уровень в глаза не видел. Да и разработчики, откровенно говоря, о нем помалкивают. Так что есть некоторые основания сомневаться в достоверности этой информации. Это я к тому, что, если вы надумали пройти эту игру до конца (ха-ха), то советую вам лучше обратить внимание на метание ядра. Я слышал, олимпийский рекорд в этом виде спорта на сегодняшний день какой-то ну совсем смешной – то ли 200, то ли 300 метров. Плевое дело, видимо.

P. S. Да, еще. На случай если (ха-ха-ха!) вы все-таки дойдете до седьмой главы – обязательно напишите, а то там засада.

Update: до восьмой, уже до восьмой. Вот где реальная засада.

Olmer



Ось тут
вони мене завалили.



Одночасна гра кількох учасників через Bluetooth

Картриджі з іграми від провідних розробників

Підтримка 3D графіки

Bluetooth

Плеєр MP3 - FM-приймач

Тристандартний мобільний телефон

n-gage.com

N-GAGE
* Ен-Гейдж Нокія

NOKIA

для кожного
і скрізь

Японское название: A Wind Called Amnesia

Формат: Полнометражный фильм

Создатели: мангака — Хидэюки Кикиути,

режиссер — Кадзуо Ямадзаки,

сценарий — Кадзуо Ямадзаки и Есиаки Кавадзаки,

композитор — Хидэнобу Такэмото,

студия — Madhouse Studios

Вспомнить все

Ритуал, искусство, поэзия, музыка, танец, философия, наука, миф, религия. Все это является для человека столь же насущным, как и хлеб.

Как известно, мыслительная деятельность человека развивалась в процессе эволюции — как способ преодоления трудностей, с которыми этот самый человек постоянно сталкивался в борьбе за выживание. Недаром, кстати, ребенок, когда у него начинается процесс активного восприятия мира, становится занудной «почемучкой».

Однако не стоит забывать и о том факте, что человек по природе своей является существом с непредсказуемой логикой. То есть там, где математика видит одно и только одно решение, человек видит два, три, а то и пять способов достижения цели. Такого рода доводы натолкнули ученых на мысль о необходимости более глубокого изу-

чения ранних стадий развития человеческого мышления. Но если ученые только пытаются разобраться с зарождением мысли в наших головах, то большинство писателей-фантастов уже давно это сделали и, более того, представили на рассмотрение многомиллионной аудитории свои произведения. Некоторые из которых даже удостоились экранизации.

«Ветер забвения» — это экранизация повести японского фантаста Хидэюки Кикиути, выполненная в постапокалиптическом стиле. Изначально была задумка не просто снять историю о человеке, потерявшем память, — а показать зрителю мрачную сторону человеческого сознания: вандализм, идолопоклонничество, жажду жертвоприношений.

Но, к сожалению, плохо написанный сценарий кадровых сцен стал главным недостатком картины. Впрочем, связано это было лишь с плохим финансированием. Поэтому съемочной группе неоднократно приходилось прибегать к помощи Хидэюки. Поначалу литератору даже нравилось, что режиссер буквально по пустякам бежит к нему за консультацией. Но со временем он понял, что, если бы он пустил дело на самотек, то вся эта постапокалиптическая фантастика приобрела бы черты очередного экшена и растворилась в бесчисленном множестве аниме-боевиков, так и не донеся своей идеи до масс.

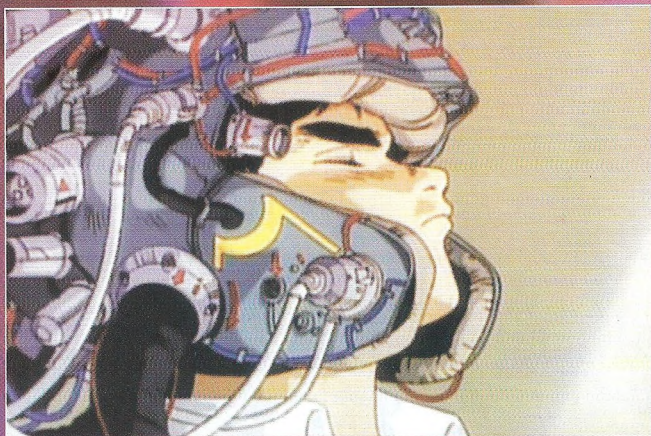
Сюжет

США, 90-е годы XX столетия. Над страной проносится странный ветер. За считанные часы он поглощает разум миллионов, оставляя в голове людей лишь первобытные инстинкты. Человек был лишен символических инструментов сознания — образов и слов. Теперь это проточело-

век — создание, одержимое и мучимое сновидениями, с трудом отличающее образы сна от яви.

Люди стали подвержены коварным галлюцинациям и беспорядочным воспоминаниям. Теперь они, объединяясь с другими человекоподобными зверями в стаи, бродят по улицам в поисках пищи. Со временем человечество неизбежно должно выродиться как вид — исчезнуть с лица земли, так же как исчезает песочный замок на берегу океана, оставляя после себя лишь руины...

Но вот как-то, два года спустя после ветра, шестнадцатилетний парень забредает в поисках пищи на секретную военную базу, где по воле случая спасает прикованного к инвалидному креслу тринадцатилетнего парня по имени Джонни, память которого была искусственно усилена. Джонни — возможно, единственный человек на планете, сохранивший свои воспоминания. Его разум не был затронут амнезией.

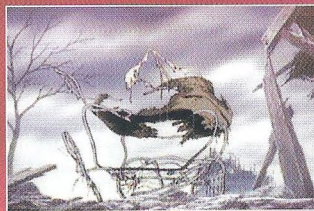




Джонни возвращает своему спасителю часть его памяти, а впоследствии даже обучает езде на машине и стрельбе из пистолета. Он также дает парню имя – Ватару, что значит «Странник». Однако эксперименты военных имели существенный недостаток – жизненный цикл Джонни был не так долг, как у обычного человека, – и смерть скоро настигла его. После смерти своего учителя Ватару решает отправиться в путешествие по бывшей Америке, чтобы узнать, почему же подул этот ветер и есть ли на планете еще люди, обладающие памятью.

Самые первые кадры мультфильма – пустынная дорога на фоне голубого неба. Путь Ватару лежит с запада страны, из Сан-Франциско, на восток – в Нью-Йорк. Опустевшие Лос-Анджелес и Лас-Вегас встречают путника своей мрачной величавостью. Люди давно покинули эти города, отдав их во власть природы. Гнетущие пейзажи и пугающая красота руин, наполненных пустотой, давят на психику, угрожая свести с ума любого, кто захочет вернуться в заброшенные земли. Но Ватару упорно продолжает свой путь, ища ответы на мучающие его вопросы.

«A wind called Amnesia» – это не столько фильм для думающих, сколько фильм, заставляющий думать. Английский психолог Д. Селли писал, что, если бы ему предложили изобразить душевное состояние ребенка, то он, вероятно, нарисовал бы фигуру маленького мальчика, который широко раскрытыми глазами смотрит на какое-ни-



будь новое «чудо» или слушает, как мать рассказывает что-то новое об окружающем мире.

Наверное, учеными, изобретателями, рационализаторами, да и вообще творческими людьми во всех областях жизни, становятся взрослые, сохранившие в себе эту пылкость, любознательность, стремление к познанию нового. Печальное зрелище представляет собой человек, у которого... нет вопросов.

Ватару – парень, осознанная жизнь которого началась лишь два года назад. За это время о жизни он смог узнать лишь самую малость. За столь короткий срок его разум успел постичь только простые истины. Но душа юноши полна наивности и любознательности маленького ребенка. Он не знает зла, ему не ведома хитрость. Ватару. Это имя – словно зеркало его души. В нем горит жажда путешествий, ему всегда интересно, что ждет за поворотом разрушенного здания, его влекут новые места. Память – главное богатство Ватару, поэтому он делает снимки всего, что кажется ему интересным и красивым: бескрайних полей, пурпурного заката, голубого океана. Ватару заново открывает для себя планету. Планету, о которой до ветра он знал все – но забыл... С каждым новым днем в голове Ватару



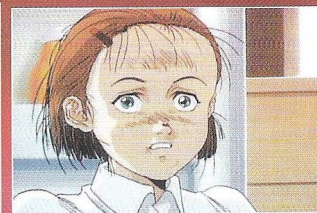
появляются все новые и новые вопросы, и вместе с ними заново возрождается способность мыслить, по-человечески мыслить.

Приведу в пример книгу К. И. Чуковского «От двух до пяти». Один из разделов этой книги (которую, по моему мнению, обязательно должен прочесть любой по-настоящему любознательный человек) так и называется «Сто тысяч вопросов». Чуковский приводит перечень вопросов, заданных четырехлетним мальчишкой своему отцу всего лишь в течение двух с половиной минут:

- А куда летит дым?
- А медведи носят брошки?
- А кто качает деревья?

Как видите, вопросы просты – в отличие от ответов, дать которые не так уж и легко. Но вопросы возникли – а значит, мышление заработало.

Хорош и другой пример восприятия мира. Возвращаясь как-то домой, я стал свидетелем разговора между мамой и малышом и услышал «из уст младенца» простую истину, произнесенную им в качестве



упрека матери за невнимательное отношение к волнующим ребенка вопросам.

Мальчик сказал следующее:

– Не будешь мне отвечать – я буду глупый; а если ты будешь мне все объяснять, то тогда, мама, я буду все умнее и умнее.

В итоге

«Ветер забвения» – притча о будущем. Возможность показать человечеству, что может ждать его, когда технологическая революция достигнет пика своего развития. Узнать о том, каким будет город, управляемый компьютером, город, где живут всего двое, вынужденные играть бесконечное количество ролей. Узнать, есть ли будущее у сборища людей, поклоняющихся строительной машине и приносящих ей в жертву молодых девушек.

И даже если Ватару еще сам не понял, за что он боролся, все равно его победа – последний шанс для всего человечества отстоять свое будущее.



Cheats + Hits



UFO: Aftermath

Сначала исправим файл `config.cfg`, добавив строку: `KEY «cheats» BOOL TRUE`. Запускаем игру и вызываем консоль, нажав `<SHIFT + ~>`. В появившемся окне вводим следующие команды:

- `godmode` – делает ваш отряд бессмертным;
- `quickvictory` – и вы автоматически выигрываете миссию. Однако не пробуйте этот ход в миссиях вроде `Area51`, где надо подхватить какой-нибудь итем, необходимый, чтобы замутить соответствующее исследование – не обломится;
- `quickclose` – делает то же самое, что обычно делаете вы – но только гораздо быстрее;
- `destroyobj` – уничтожает объекты, на которые наведен курсор;
- `enemies` – показывает всех врагов в области;

- `allplans` – показывает дальнейшие ходы врагов, наподобие того как отображаются ходы ваших бойцов;
- `cancontrol` – убирает ментальный контроль врагов над вашими бойцами;
- `74yipdlw$5%#@i0p0p0` – в рабочем окне консоли появляется набор символов «74yipdlw\$5%#@i0p0p0»;
- `quickabsolutevictory` – заканчивает миссию вашей победой с полным восстановлением всех вещей;
- `canparalyse` – убирает парализацию с ваших бойцов, а также благотворно влияет на заболевания простаты;
- `unitsashidden` – бойцы становятся прозрачными, что твои призраки.

На стратегической карте:

- `HIREDUNIT` – добавляет одного бойца в команду;
- `ALLITEMS` – дает все оружие;

- `FINISHRD` – завершает текущее исследование.

NHL 2004

Начните игру в «Dynasty Mode» и зарабатывайте очки, забивая голы, принимая участие в турнирах и т. д. Чем выше уровень, на котором вы играете, тем, соответственно, больше количество очков, что вы получаете. Как только наберете необходимое количество очков, заходите в «Features» и покупайте карты. С некоторыми из них вы получите читы, которые можно будет использовать в игре. Такие дела.

Battlefield 1942

Для того чтобы получить режим бога, в игре нажмите тильду (~) и введите: `aicheats.code Tobias.Karlsson`. После чего (если наши агенты в Digital Illusions не ошибаются) появится сообщение: `GodModus 1`. Для деактивации следует ввести код еще раз.

Chrome

Для активации консоли нажмите `<~>`. Затем вводите следующие коды:

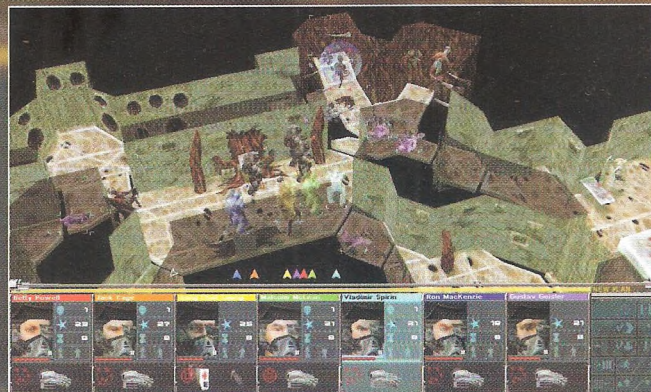
- `Cheat.GodMode()` – режим бога;
- `Cheat.AddAmmo()` – полный боезапас;
- `Cheat.FullHealth()` – полное здоровье;
- `Cheat.NextMission()` – пропустить текущий уровень;

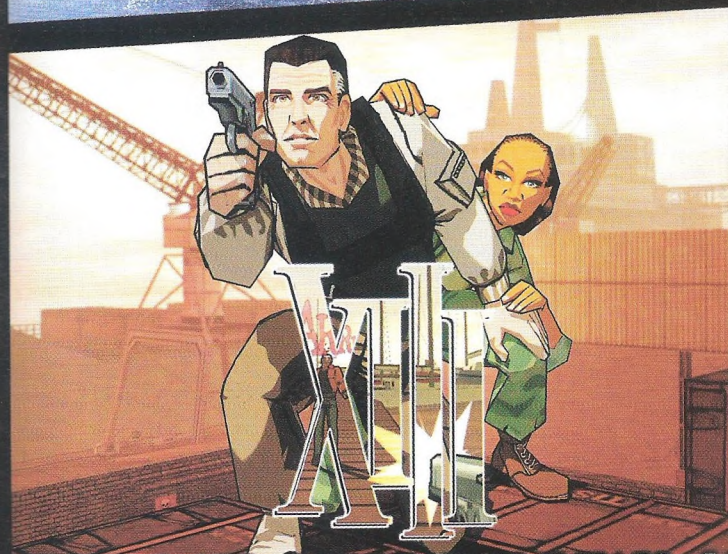
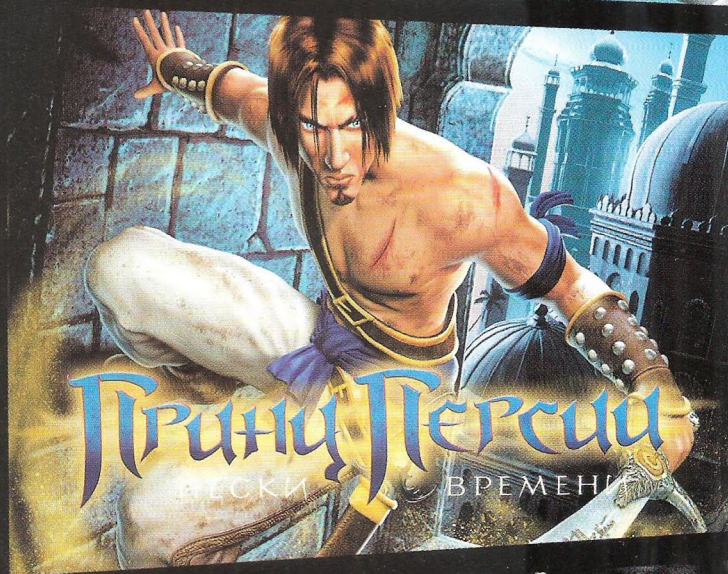


- `Cheat.TuneImplants()` – лучший имплантат;
- `Cheat.GiveAmmo9mmShort()` – 9-mm ammo;
- `Cheat.GiveAmmo12mmShort()` – 12-mm ammo;
- `Cheat.GiveAmmo14mmLong()` – 14-mm ammo;
- `Cheat.GiveAmmoRockets()` – rocket ammo;
- `Cheat.GiveAmmoEnergy()` – energy ammo;
- `Cheat.GiveAmmo8mmLong()` – 8-mm ammo;
- `Cheat.GiveAmmoShotgun()` – shotgun ammo.

А эти коды дают упомянутую в них вещь... (слово `give` по-английски значит «давать»; нет, все-таки логика – тонкая штука):

- `Cheat.GiveOCICrom()`;
- `Cheat.GiveMatsonACC()`;
- `Cheat.GiveNoNFrager()`;
- `Cheat.GiveC9S()`;
- `Cheat.GiveC9A5()`;
- `Cheat.GiveTAINitron()`;
- `Cheat.GiveMAXatron()`;
- `Cheat.GiveMatsonCAFS()`;
- `Cheat.GiveTC234Sup()`;
- `Cheat.GiveBjornHD()`;
- `Cheat.GiveTC234()`;
- `Cheat.GiveGLDragoon()`;
- `Cheat.GiveLeRogue()`;
- `Cheat.GiveOCIX4()`;
- `Cheat.GiveKnife()`;
- `Cheat.GiveGrenade()`;
- `Cheat.GiveClusterGrenade()`;
- `Cheat.GiveHealtex()`;
- `Cheat.GiveOCS()`;
- `Cheat.GiveCloakingDevice()`.





НОВА КОЛЕКЦІЯ НАЙКРАЩИХ ІГР ВІД МУЛЬТИТРЕЙД

Видавець на території України - компанія "МУЛЬТИТРЕЙД"

Відмінна якість мультимедійної продукції, що випускається нами, вже давно стала візитною карткою компанії.

Наш каталог, що вміщує більш ніж 1000 найменувань - найбільший ліцензійний каталог в Україні.

З питань гуртових закупок звертайтеся по тел.: (044) 237-5186, 233-28-20; sale@multitrade.com.ua; www.multitrade.com.



Мобильней некуда



Азиаты вообще жадные типы – все самое лучшее норовят себе оставить. Так получается с любыми технологиями. Вот Япония, например, потребляет столько всяких навороченных технических штук, которые в Америку, там, или в Европу вообще не попадают, что аж жутко становится. Так совсем еще недавно было с PlayStation, которые контрабандно вывозили американцы – и их ловили на границе. Американцы говорили: «Дяденька! Отпустите! Мы это своим деткам везем!», а японцы говорили: «Никак нилизя! Никак. Вазаваращай назада!».

Но кое-что все-таки просачивается и к нам. Компания Panasonic сделала карапузистую модель мобильного телефона **GD55** только для Азии. Но, видать, так ее замучила контрабанда аппаратов в другие страны, что эта компания решила наконец поставлять телефончик и в другие страны мира тоже. Сейчас уже все знают об этой модели (реклама «У нас будет маленький», наверное, запомнилась всем) – но все-таки давайте о ней поговорим еще чуть.

В общем, в Азии **GD55** появился в конце прошлого года, а у нас – этим летом. Телефон может работать по всему миру, потому что он поддерживает три стандарта связи GSM – 900, 1800 и 1900. Мощная батарейка (почти 10 дней без подзарядки в режиме ожидания), графический дисплей на 4 строчки текста. И все это – в маленьком

корпусе 77 × 43 × 17 мм. Весит же это чудо всего 65 граммов. Всякие приколы типа полифонии, громкой связи, EMS, SMS Chat и ввода текста T9 тоже имеются.

Кстати, может, не все знают, что такое T9. Вот смотрите: сообщения в телефоне набираются только с помощью 12-ти кнопок (по крайней мере, обычно это так) – и это при том, что в русском алфавите букв больше 30-ти (не всегда в телефонах есть все буквы алфавита) и есть еще цифры и знаки препинания. Ну и чтобы как-то с этим делом разобратся, на одну кнопку телефона навешивают по 3-4 буквы, а знаки всякие специальные выносят еще на 3 кнопки. И получается, что, для того чтобы ввести букву «в», нужно нажать кнопку «2» три или четыре раза: после первого нажатия кнопки вылезает или буква «а» или «2» (в зависимости от модели), потом «б» и только после этого – «в».

А система T9 делает так, чтобы все клавиши можно было нажимать только по разу. То же самое в английском языке. Вот нам нужно написать слово «game». Буква «g» – первая на кнопке «4», буква «а» – первая на кнопке «2», буква «т» – первая на «6», а «е» – на кнопке «3» вторая. С T9 нам не нужно нажимать 4-2-6-3-3 (две последние тройки – чтобы попасть на вторую букву на кнопке) – достаточно просто нажать 4-2-6-3. Нажимаем 4 – появляется буква «l» (телефон думает, что это слово «я»). Нажимаем «2» – пропадает «l» и на экране возникает слово

«На» («ха» переводить не надо). Нажимаем «6» – пропадает «На», появляется «lbt» (скрытая реклама). И после нажатия «3» вылезает слово «Hand» и кнопка «More» (или, в русском варианте, – «Еще»). После нажатия «Еще» слово «Hand» меняется на «Game». Вот и все дела! И так со всеми словами. Ввод упрощается – и очень сильно.

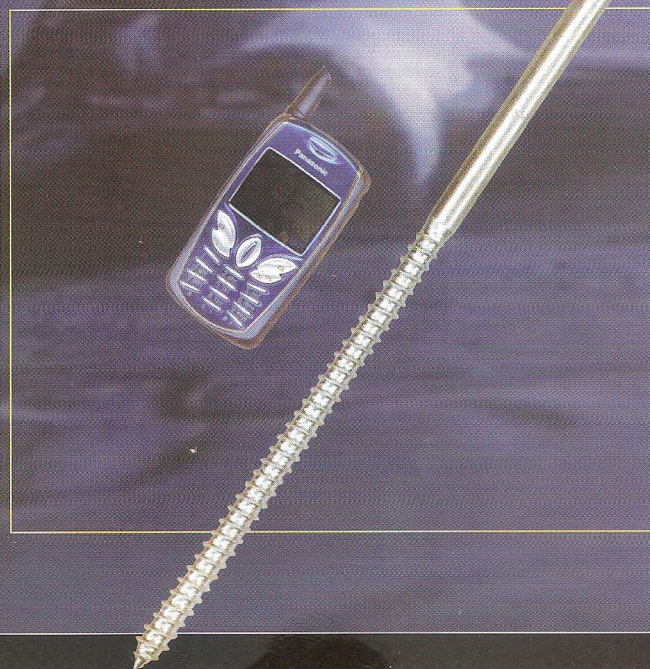
Те же функции предусмотрены и в телефоне **G50**, который только-только появился в магазинах Украины. Это, можно сказать, старший карапуз в семье – он уже играет мелодии на 40 голосов и экранчик у него цветной. Весит он чуть больше (75 грамм), да и по размерам тоже чуть крупнее – по одному-два миллиметра с каждой стороны. А еще, кроме всех приколов **GD55**, **G50** еще и GPRS поддерживает. WAP, ясен пень, есть в обоих моделях.

Но вообще-то мы хотели сказать про игрушки. В **G50** есть две игрушки, их мы и **обозреем**.

Первая – типичная аркада. Бежит человечек, подбирает монетки и прочую радость, прыгает по гадюкам, ежикам, рыбкам и всяческой живности. Игра, прямо скажем, так себе.

Вторая игра – уже получше. Двухмерный симулятор гонок с графикой на уровне 8-битных приставок, как по мне, гораздо более увлекателен. В игре можно выбирать машину (от ретро до разных феррарей) и трассу (которые, по большому счету, похожи на трассы из «микромашинок», но только именуются по названиям городов мира – типа Канны, Гастропопунск и так далее).

В общем, телефоны явно не особо геймерские, но жутко симпатичные. Можете сами оценить: **GD55** – серебристый, а вот **G50**, который синий, для сравнения сфотографирован рядом со стандартным саморезом длиной 3 см, отобранным у собаки-терминатора (она собиралась им позавтракать).



Серийный ПК — 2:

рай на земле

Хоть как бы нам не хотелось это делать — все равно придется, видно, вас в очередной раз порадовать. А ведь мы не хотим вас все время радовать — иногда стоит и попугать, ну или там повеселить, или просто что-то заумное порассказать про аниме... Но приходится! Потому что у нашего любимого партнера — компании Unitrade — есть (так уж сложилось) только хорошие новости. И все эти новости, что характерно, хороши не только для самой компании, но и для всех нас — покупателей ака потребителей.

В прошлой серии... то есть в прошлом номере мы рассказывали о том, что такое «серийный ПК» и почему не стоит собирать компьютер из подручных гаек и канализационных люков. Мы

рассказали также, почему его лучше покупать у компаний, которые могут гарантировать одинаково высокое качество сборки для каждого отдельного компа и, в случае чего, ответить за свои слова (гарантийный талон, надеюсь, все читают?) высоким уровнем сервисного обслуживания.

Давайте теперь разберемся с тем, какие они бывают, эти серийные компы. А бывают они либо зеленые, либо синенькие в красную полосочку. Шутка. На самом деле серийные компы делают с таким расчетом, чтобы они подошли пользователю с определенными запросами — причем конфигурация подбирается таким образом, чтобы компьютер был идеален по соотношению цена/качество и подходил для большинства задач, которые

на него сможет водрузить юзер. В магазинах Unitrade принято такое деление — офисные компы и компы для дома. Офисные трогать не будем, а вот с домашними разберемся чуть подробнее.

Домашний комп домашнему компу рознь. Все знают, что у одних комп дома для того стоит, чтобы в инете полазить, что-то в Excel подсчитать, ну или, там, в «1С» мама-бухгалтер чего-то по вечерам делает. У других комп затем, чтобы, опять же, лазить в инете, чтобы музыку слушать, фильмы на DVD, VCD или MP4 смотреть, ну и раз в неделю поиграть в какую-нибудь стратегию. У третьих же комп — центр игровой вселенной. Такие юзеры целыми днями и ночами режутся во все, что только бывает на свете: от симуляторов летных до стрелялок трехмерных. Это правильные люди, наш тип. Но их (то есть нас!) не так много. Больше все же пользователей второго типа. Но речь не об этом.

Итак, если нужна машина для работы в Сети, ну и раз в сто лет для игрушек не сложнее «Quake 3», то стоит пойти в магазин Unitrade в вашем городе и выбрать одну из трех моделей: **Inteza Interlook**, **Freestyler Explorer** и **e.verest InfoStore**.

Такие машины оснащаются процессором примерно от 1,2 до 2,0 ГГц, 128-256 ОЗУ, 20- или 40-гигабайтным винтом и прочими, по нашим временам, стандартными прибабасами.

Более продвинутые машины, которые очень хорошо подойдут для просмотра видео и, конечно, для не самых требовательных игр, — это модели **Freestyler Expression**, **e.verest Citadel** (или более продвинутая модель — **e.verest Strider**

с видяхой GeForce FX и 80-гигабайтным винтом) и **Inteza Cinema**. К слову, и Inteza, и Freestyler — компы торговых марок, принадлежащих Unitrade, и разница тут только в платформе. Inteza — это ПК на базе Intel, а Freestyler — компы на процессорах AMD. Но об этом мы говорили в прошлый раз. Это в общем — чтобы вы ориентировались.

Есть еще компы как бы переходного типа, они и в играх довольно хорошо себя покажут, и, в то же время, нафаршированы не до беспредела — без 16-клавишных трехсенсорных оптических мышек с системой GPS и позолоченных корпусов с 25-ю вентиляторами и водяным охлаждением. Это модели **Freestyler Enlight** и **e.verest NicePlay**.

Ну а самые что ни на есть игровые машины — это **Inteza Total** (может всё!) и **Freestyler Creator** (свобода мысли — делай что хочешь!). Это машины с процессорами под 3 ГГц, с большим объемом памяти, большим винтом, лучшими видео- и звуковыми картами, с приводами DVD и CD-RW (то есть двумя приводами — одним DVD и одним CD-RW!) и всем таким прочим.

В общем, как видите, компы у Unitrade есть просто-таки на любой вкус. Какой надо — такой и есть. И теперь отпали вопросы: где купить комплектующие подешевле, как все это слепить в одну кучу — и что потом делать с этим безобразно работающим хламом. Теперь, вместо того чтобы долго пыть, можно просто пойти в Unitrade и купить то, что вам нужно, — и гарантированно получить классный комп за смешные деньги.

Удачной покупки!



Radeon vs GeForce —

ЭТОТ БОЙ БУДЕТ ВЕЧНЫМ



Вступление (никому не нужная, но обязательная часть любой статьи)

Виктор Гюго говорил: прогресс — это способ человеческого бытия. История человечества показывает, что развитие общества во все века основывалось на стремлении индивидуума к улучшению социального положения и материального благосостояния любыми средствами.

Заумно? Ща будет еще заумнее. Основным двигателем прогресса является не лень (как думают многие), а война. К примеру, большая часть устройств и технологий, плотно вошедших уже в наш быт, изначально разрабатывалась для военных нужд. Таким образом, перефразируя классика, можно сказать: война — это кратчайший путь человечества к вершинам прогресса. Так быть войне — и да будет она лишь в виртуальных мирах! Во как.

Вернемся к нашим видеокартам

Как вы, братцы, наверно, знаете (а кто не знает — могу просветить), на рынке видеокарт ведут непримиримую борьбу два титана — ATI и nVidia. Думаю, что в ваших компах стоят видяхи либо GeForce либо Radeon (и это правильно©). В прошлом номере журнала мы сравнивали GeForce FX 5900 и с его младшим (и более дешевым) собратом — GeForceFX 5600. А недавно ко мне в руки попала еще и видеокарта Radeon 9800 PRO производства компании HIS. Я решил воспользоваться такой возможностью и провести сравнение карт двух заядлых конкурентов.

Оба устройства позиционируются в классе hi-end (с понтом для продвинутых юзеров©) — так почему бы не столкнуть их лбами и не посмотреть, кто выбьет из игрушек больше fps?

Итак, на арене — GeForce FX 5900 от компании Prolink (торговая марка PixelView) и Radeon 9800 Pro от компании HIS. Кратко о наших героях.

GeForce FX 5900

Его описание уже было в предыдущем номере, но для тех, кто не читал прошлый выпуск (позор! позор!), я, так уж и быть, повторюсь.

Краткие технические характеристики:

- память 128 Мб (интерфейс 256 бит);
- частота ядра 400 МГц;
- поддержка AGP 8x/4x/2x;
- выходы DVI, VGA, VIVO.

В комплект поставки входят:

- диск с драйверами;
- PowerDirector 2.5;
- WinDVD 4;
- игра Le Mans 24 hours;
- 2 диска с демками;
- инструкция на английском языке;
- RCA-кабель;
- переходник VIVO<-> RCA + S-Video.

Radeon 9800 PRO

Характеристики видеокарты:

- 128 Мб видеопамати (интерфейс 256 бит);

- частота ядра 380 МГц;
- поддержка AGP 8x/4x/2x;
- выходы DVI-I, VGA, S-Video.

Отдельно можно отметить необычный дизайн карты.

Таких размеров радиатор редко увидишь; кроме того, на передней панели (где расположены все выходы) размещен переключатель скорости вращения кулера! Просто пятерка за оригинальность©.

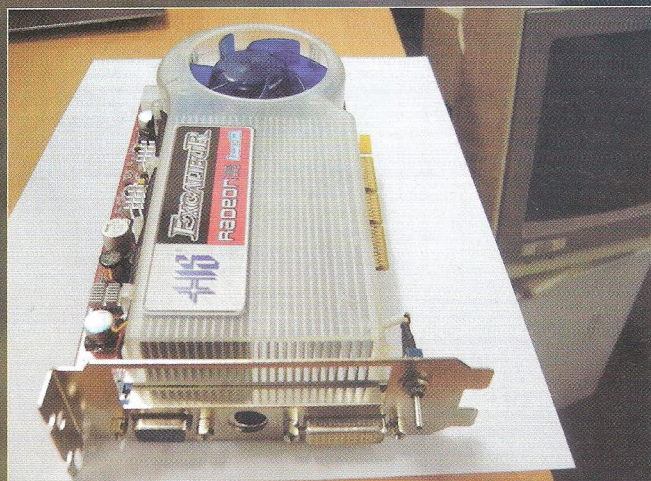
В комплекте с видеокартой поставляются:

- CD с драйверами;
- диск с демками шести игр;
- игры «Ballistics» и «Zanzarah»;
- кабели RSA и S-Video;
- переходники: VGA-DVI, VideoOut — S-Video.

Прежде чем перейти к собственно тестированию, следует сказать, что в процессе испытаний обе карты вели себя прилично, не сбоили, не глючили, не дебоширили. В общем, показали себя как порядочные и благовоспитанные видяхи.

Бои на арене

В процессе тестирования использовался уже ставший традиционным набор: «Quake III Arena», «Return to Castle



Wolfenstein», «Serious Sam The Second Encounter», «Unreal Tournament 2003», а также синтетический тест 3DMark 2003.

Напоминаю, что 3DMark состоит из четырех игр, каждая из которых относится к определенному жанру: «Wings of Fury» – авиасимулятор; «Battle of Proxycan» – космический 3D action; «Troll's Lair» – RPG; «Mother Nature» – все еще безумно красивая демка природы. Кроме того, 3DMark выдает общие результаты в «попугаях» (эдакий коэффициент производительности), которые приведены на отдельном графике (надеюсь, вы не запутаетесь!).

Ну что ж, приступим к разбору полетов.

Quake III Arena

Результат неоднозначен: в малых разрешениях (800 × 600 и 1024 × 768) лидирует GeForce, а в более высоких (1280 × 1024 и 1600 × 1200) пальма первенства переходит к Radeon. Чего-то подобного я и ожидал, ведь компания ATI сама заявляла, что ее видеокарты лучше работают с высокими разрешениями. С одной стороны, это плюс – ведь чем выше разрешение, тем красивее картинка; с другой стороны – чем красивее картинка, тем ниже скорость игры.

Return to Castle Wolfenstein

Очевидное преимущество GeForce. Разрыв, конечно, не умопомрачительный (в пределах 10 fps), зато стабильный.

Serious Sam The Second Encounter

Ох уж этот Серьезный Сэм – большой, страшный и кровавожадный освободитель Земли. Сколько времени было с ним проведено, сколько крови пролито, сколько... ой, чё это я? Так вот. В этой игре обе карты проявили себя молодцом. Идут на уровне. Ну а если уж совсем начать придирааться, то можно сказать что Radeon впереди, но разрыв настолько мизерный, что...

Unreal Tournament 2003

На мой взгляд, эта игра является конкурентом «Quake III»,

и, наверное, именно поэтому «Unreal», как бы в насмешку, показал результаты, прямо противоположные тем, что выдал «Quake». Как видно из графиков, на малых разрешениях (800 × 600 и 1024 × 768) лидером является Radeon, а на больших (1280 × 1024 и 1600 × 1200) – GeForce. Такая вот ирония судьбы!

3DMark

Теперь перейдем к результатам теста 3DMark.

Mother Nature. Обе карты идут на уровне, а мелкие различия в результатах можно списать на счет допустимых погрешностей.

Troll's Lair. Во всех разрешениях лидирует (с небольшим, правда, отрывом) Radeon.

Battle of Proxycan. Radeon показал результаты лучше, нежели GeForce, во всех разрешениях, кроме 1600 × 1200, где карта от ATI уступила 1 fps.

Wings of Fury. Более ярко выраженная победа Radeon (по крайней мере, ее нормально видно и к графику присматриваться не надо!).

По количеству «попугаев» в 3DMark Radeon также обогнал своего соперника.

Послесловие

Ну вот и пришла пора подводить заключительную черту и делать выводы. Я еще раз окинул взглядом результаты тестов – и пришел в замешательство... Четко определить явного лидера очень сложно. В играх обе видеокарты показывают приблизительно одинаковые результаты. Только в «Wolfenstein» GeForce вырывается вперед – но зато в 3DMark лидером является, бесспорно, «Radeon». По этой причине я не рискну отдать кому-то первое место – и оставляю это удовольствие вам, уважаемые геймеры. Думайте сами, решайте сами (но, помоему, они одинаковы!).

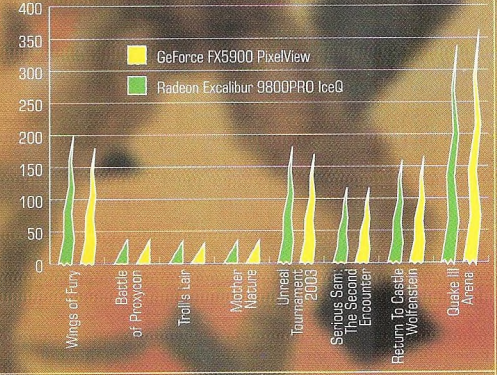
Редакция выражает благодарность компаниям МТИ (за предоставленный для тестирования Radeon 9800 Pro) и ELKO-Киев (за предоставленный GeForce FX 5900)

Дмитрий Костюк,
dima@comizdat.com

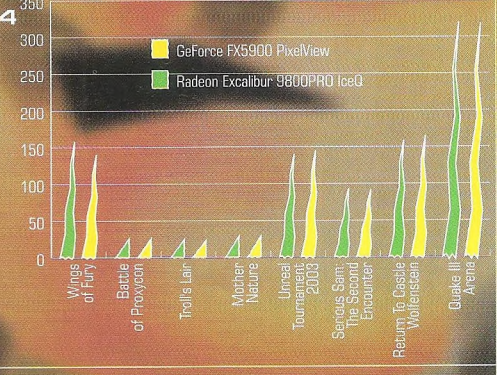
800x600



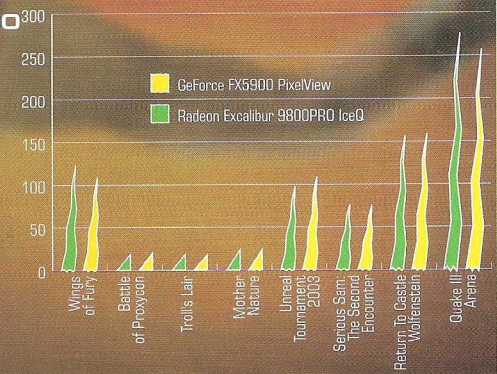
1024x768



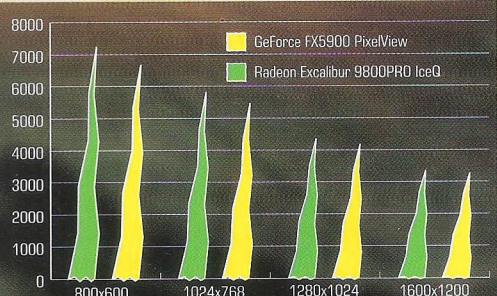
1280x1024



1600x1200



3DMark 2003





Репортаж с полей сражений

Привет про-геймерам, кибер-спортсменкам и всем, кто им соболежует! Новый информационный партнер рубрики, крупнейший специализированный портал gameinside.com, и я – Алексей CybermaN Пижок – представляем очередную пачку свежайшей инфы о профессиональном гейминге в Украине и за рубежом. В сегодняшнем выпуске – отчет о последних крупных турнирах, мини-интервью с очень пропертым челом, а также анонс мероприятий на ближайшее время. Всем внимать!

Counter-Strike Combo 2003

7-9 ноября в литовском городе Каунас проходил масштабный чемпионат по «Counter-Strike» – виртуальный праздник популярной игры, на который со всей Прибалтики съехалось больше 30-ти команд. Для нас же данное событие примечательно тем, что на него решила заявиться отцовая киевская команда GSC.GameWorld, по уровню игры претендующая сейчас на звание лучшей в стране.

Соревнования в рамках «Counter-Strike Combo 2003» были организованы довольно качественно и без видимых задержек. Во время турнира (проходившего на протяжении трех

дней) в большом зале, вмещающем 1000 зрителей, шла трансляция поединков команд, а после – танцы, go-go девушки, просмотр лучших cs-movies и другие развлечения. В общем, все остались довольны, а наши парни – особенно. Они, не встретив ощутимого отпора со стороны противников, жестко порешали всех и заняли прогнозируемое первое место. Прибалты, впервые принимавшие иностранную команду на локальном чемпе, были, мягко говоря, удивлены тем, насколько они отстают по скиллу игры от наших. Хозяева турнира получили очень хороший урок тимплея, а GSC.GameWorld – кучу уважения от болельщиков и неплохие призовые за победу.

Итоговые результаты

- 1 место – GSC.GameWorld (\$672)
- 2 место – cGu (\$240)
- 3 место – eclipse (\$168)
- [Суперфинал] * GSC.GameWorld def. cGu – 13:5 @ de_dust2
- [Финал лузеров] * cGu def. eclipse – 12:12 | OT 4:0 @ de_nuke

Nazgul Elite CS 5x5 Lan-Party #2

В начале месяца киевский компьютерный клуб «Nazgul» принимал в своих стенах восьмерку элитных КС-команд, которые были приглашены для участия во втором турнире серии «Nazgul Elite CS 5x5 Lan-Party». В числе игроков – лидеры киевского рейтинга, а также гости из Харькова, Львова и из Молдовы. Слабков не было – все команды достаточно известны, что по дефолту не только вызвало огромный интерес у зрителей, но и заставляло самих иг-

рающих демонстрировать максимально достойную игру. После непродолжительных, но очень напряженных сражений сильнейшую команду удалось определить. Кубок и немного живых денег отхватили главные фавориты чемпа – все те же GSC.GameWorld.

Они без особого напряжения разрывали всех конкурентов, чем в очередной раз доказали эффективность качественного подхода к тренировкам. Тактика рулит!

Результаты:

- 1 место – GSC.GameWorld (Киев)
- 2 место – TMS_Trinity (Киев)
- 3 место – nz.TreeZZ (Киев)
- 4 место – LV.TreeZZ_nz (Львов)
- [Суперфинал] * GSC.GameWorld def. TMS_Trinity – 13:6 @ de_dust2
- [Финал лузеров] * TMS_Trinity def. TreeZZ_kiev – 13:8 @ de_nuke

CPL Denmark 2003

В период с 13-го по 16-е ноября в Копенгагене проходил очередной международный чемп, организованный при непосредственной поддержке Cyberathlete Professional League.

Соревнования в рамках CPL Denmark 2003 проходили в двух номинациях – «Warcraft III: TFT» и «Counter-Strike». Все самые известные команды и игроки Европы приехали побороться за престижный титул + путевку на главный турнир полугодия от CPL, который, по традиции, состоится этой зимой в США. По финансовым причинам украинским геймерам не удалось посетить Данию, хотя позитивные перспективы в этом плане начинают наблюдаться. Будем ждать появления наших ребят на бли-



жайших зарубежных эвентах, а пока смотрим результаты CPL Denmark 2003:

CS:

- 1 место – SK.swe (5000 евро + 5000 евро CPL US auto-berth expenses)
- 2 место – Gamepoint.AMD (4500 евро)
- 3 место – Mouz (3500 евро)
- 4 место – GateKeepers (2500 евро)
- [Суперфинал] * SK.swe def. Gamepoint – 13:11 @ nuke
- [Финал лузеров] * Gamepoint def. Mouz – 16:12 @ train

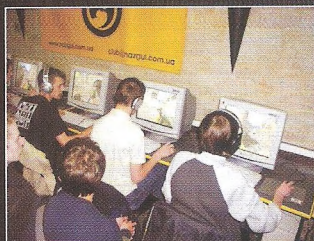
War3:

- 1 место – [MYM]Bjarke (3500 евро)
- 2 место – SK.Survivor (2500 евро)
- 3 место – aNc.Delicato (1500 евро)
- 4 место – DSKy_Chemi (1000 евро)

Мега-анонс

В следующем номере журнала вашему вниманию будет предоставлен папский репорт с московского КС-турнира «Flashback Open Cup 2003», в котором на данный момент принимает участие целых четыре команды из Украины. «Не клацайте пульт» – и вы всегда будете в курсе последних событий в мире киберспорта! До следующих встреч на страницах рубрики!

Алексей CybermaN Пижок,
rootz@ukr.net





«Вырезка» из интервью, взятого у менеджера команды GSC.Gameworld – GSC*caff – после возвращения из Литвы

Расскажи о самой поездке: как добрались до места десантирования, что представляет собой Литва, ну и какими были первые впечатления...

Поездка удалась! 12 часов на автобусе Киев-Вильнюс, потом 1,5 часа на автобусе Вильнюс-Каунас. Жили мы в общежитии, как и ребята из Латвии. Правда, нам повезло немного больше: мы жили в 3-комнатной «палате»©, а латыши – в однокомнатных номерах по 4-5 человек. Ну, в общем, все было хорошо, нас отвозили до места проведения чемпа, в ночной клуб «Комбо» (отсюда и название самого чемпа). Каунас – город хороший и приветливый.

Читая комментарии, я сделал вывод, что тамошние игроки высоко оценивают ваш тимплей, стрельбу же характеризуют как среднюю. Интересно, что ты скажешь в ответ?

Конкурентов действительно не было, так уж получилось©. Литовцы и латыши играют неплохо, стрельба у них действительно на уровне, но им не хватает тимплея, из-за того что они часто меняют составы, а также играют толь-

ко друг с другом и мало выезжают за пределы Прибалтики. А стрельба у нас не средняя, она выше среднего, но мы ее подтянем до следующего крупного чемпа, обещаю... ©

Само название вашей команды говорит о ее профессиональной направленности! Слово «профессионал» подразумевает, в первую очередь, соответствующий подход – как со стороны игроков, так и со стороны спонсоров. Как обстоят дела в этом направлении?

Профессиональный настрой игроков появился лишь благодаря помощи компании GSC.GameWorld. Ребята просто увидели другой смысл в игре, появилось огромное желание не просто играть, а играть лучше всех, играть с лучшими, играть профессионально – что они сейчас и пытаются делать. Если и дальше все пойдет в таком же духе, нам не будет стыдно за Украинский КС©. К тому же, это сотрудничество взаимовыгодно. Я думаю, что скоро многие смогут сказать, что GSC.GameWorld не только делает классные игры, а еще и играет лучше всех!©

19-21
грудня
Палац Спорту

ЗАПРОШЕННЯ

Новорічний комп'ютерний ярмарок Intel та Samsung

Наймодніша
подія
року!



Організатори:

intel
Intel

SAMSUNG
Самсунг Електронікс
ELECTRONICS

Генеральний інформаційний спонсор:

ITC PUBLISHING
АІ-ТІ-СІ Паблішинг

Вхід вільний

Хай, дорогие читатели!

Для того чтобы раз, и раз, и еще раз и навсегда – то есть насовсем и окончательно – разобраться с этой темой, давайте поднимем вот этот вопрос [крики за сценой: «Нет! Не тот! Вот этот!» – после чего вопрос медленно поднимается]. Вот он, этот вопрос. Посмотрите на него и не говорите потом, что не видели.

Что есть спецвыпуск журнала «Шпиль!»? Специальный выпуск журнала «Шпиль!», как говорится в самом спецвыпуске, есть квинтэссенция мегаопыта редакторов журнала и примкнувших к ним отцов из разных видов спорта, выпускаемая независимо от тех 12-ти выпусков журнала, которыми мы радуем мир ежемесячно. Спецвыпуски – это не журнал «Шпиль!», а именно спецвыпуски. По-

этому прекращайте писать нам: «А где тема про Counter Strike в номере 10?» – потому что в журнале «Шпиль!» мы не писали и не планировали писать о том, как играть в CS. Этому посвящен целый журнал – обложку его мы печатали аж три номера подряд, чтоб вам легче было его искать.

Следующий выпуск, который выходит уже в этом месяце, будет посвящен...

Чему он посвящен, читайте на его обложке – вы должны были ее видеть еще в 11-м номере! Это читы, коды, хинты и прохождения самых популярных или самых непроходимых игр прошедшего полугодия. Такая вот энциклопедия.

На основные вопросы, считай, уже ответили. Теперь второстепенные.

Нам постоянно приходят письма, где вы спрашиваете,



те, почему мы не написали о какой-нибудь игре. Последнее письмо нас просто убило: почему мы не написали про CS:CZ? Отвечаем: а она вышла? Даже если вы купили на раскладке диск с надписью «Condition Zero» – это вовсе не значит, что вы купили CS:CZ. Вам продали версию, которую наши пираты спи... спирали, и на этом диске ненастоящий CS:CZ – там 12 тестовых уровней. Ничего общего с игрой, кроме оригинального движка от Valve, у этой версии нет.

Читайте «Шпиль!» и проследите, иначе вас еще не раз обманут.

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год открыта!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет: ООО «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 3026281

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7-й этаж, г. Киев, 02160

3. Если есть вопросы, звони: (044) 553-3986, 553-1940

Твой ШПИЛЬ!

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2003 год, стоимость в гривнях:

	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Стоимость доставки за все	ИТОГО
журнал без диска	2	3	4	5	6	7/8	2 грн.	
	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50		
	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!			
журнал с диском	3	4	5	6	7/8		2 грн.	
	5,50	5,50	5,50	5,50	5,50			

Фамилия _____

Имя _____

Индекс _____

Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

1С Украина	2-я обл.	K-Trade	17, 35
Шпиль!	3-я обл.	ООО «КИТ»	19, 27
Samsung	4-я обл.	Вектор	31
ИКС Мегатрейд	5	Nokia	37
IP Telecom	11, 15	Мультитрейд	41
DiaWest	13, 21	Экспо Бюро	47

«Шпиль!»

Выдается російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.,
№ 12 (25)

Видавець ТОВ «Декабрь»

Україна, Київ, 2003 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактори —
О. Лішук, О. Соболев

Літературний редактор —
О. Чапленко

Дизайн та комп'ютерне
верстання —
О.М. Заславська

Відділ реклами —
О. Сепітій

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун
Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
та не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 24.11.2003.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №03-4141

Друк офсетний
Папір формат 60х90/8
ум. друк. арк. 6,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
(м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. 044 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223

(044) 553 3986

(044) 553 5547

Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2003

Засновник — С.М. Костюков

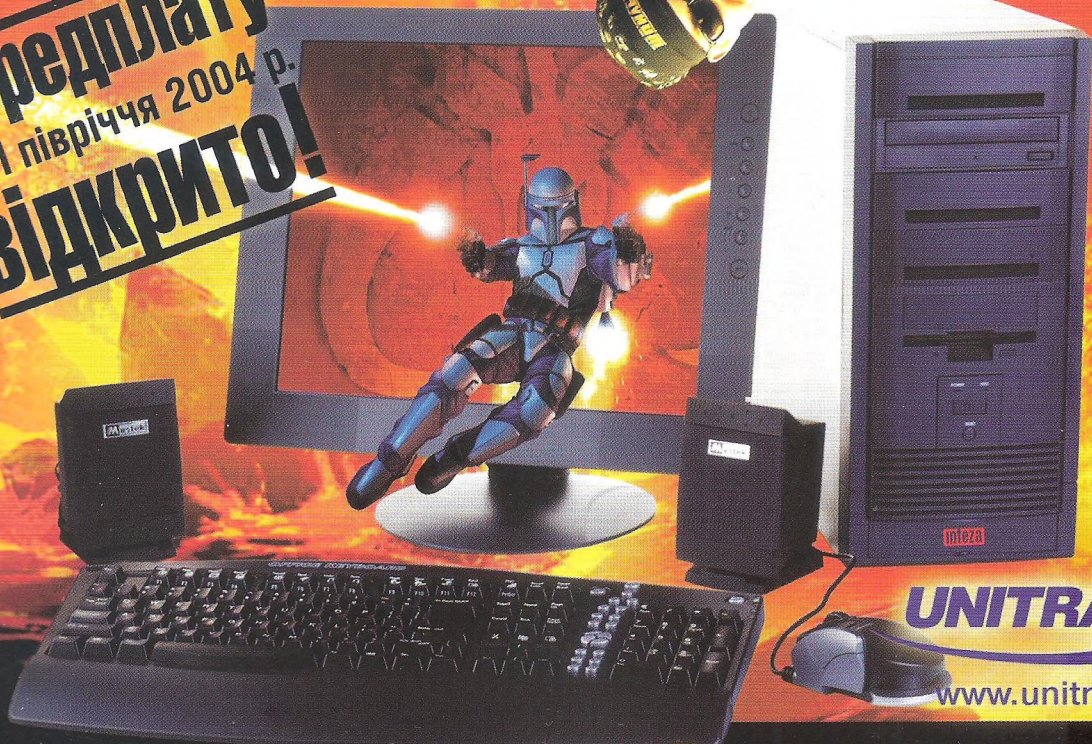
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852
с CD диском — 01727

**Передплату
на I півріччя 2004 р.
Відкрито!**



UNITRADE

www.unitrade.ua

Розпочався сезон полювання за призами!

Кожен, хто передплатить журнал «ШПИЛЬ!»
на I півріччя 2004 року, може виграти один із ЧУДОВИХ ПРИЗІВ:

Від компанії Lucky Net

- 7 інтернет-карток на 1 місяць
- 14 інтернет-карток на 1 тиждень
- 10 футболок
- 3 годинника
- 10 каталогів «Ресурси українського Інтернет»

Від журналу «ШПИЛЬ!»

- 3 фірмові рюкзаки
- та 2 не менш фірмові сумки

Від компанії Цебіт

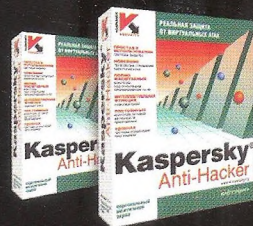
- 4 комплекти Kaspersky Anti-Hacker

Або навіть ГОЛОВНИЙ ПРИЗ:
**потужний ігровий ПК *Inteza* від мережі магазинів
персональної електроніки Unitrade!**

Інформаційна служба Unitrade: тел. (044) 461-8888, e-mail: operator@unitrade.kiev.ua



ЦЕБИТ



Умови:

Право брати участь у розигранні призів
має кожен, хто передплатив
журнал «ШПИЛЬ!» на I півріччя 2004 р.
(на пошті, через редакцію або
через передплатні агенції)

Для участі в розигранні необхідно
до 10 січня 2004 р. надіслати до
редакції копію передплатного
документу та копію документу,
що підтверджує сплату

Крім того, у листі
напишіть розбірливо:

- Вашу адресу
- прізвище, ім'я та по батькові
- номер контактного телефону

Результати передплатної лотереї
буде опубліковано в журналі
«ШПИЛЬ!» № 2/2004

Передплатні індекси:

01727 — з CD
23852 — без CD

ми з вами огнієї крокі
всі ігри • всіх жанрів • для всіх
ШПИЛЬ!
ігровий журнал нового покоління



SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™



**Новий рік –
найкращий час
для
сюрпризів**

**з 1 листопада
до 31 грудня**

**передноворічна акція
від Самсунг!**

❖ Кожен покупець рідкокристалічного монітора Самсунг
отримує в подарунок ліцензійний диск –

електронний словник «Лінгво»

❖ Кожен покупець електронно-променевого монітора або
лазерного принтера Самсунг отримує у подарунок

CD-холдер

**Бажаєш
відчути свято?**

Відчувай його!

Мережа магазинів «Юнїтрейд»

(044) 205 4949, (044) 461 9070, (0562) 357 700

Мережа магазинів «Фокстрот»

(044) 235 0115, (044) 238 0144, (044) 248 9822,
(06262) 21 153

Магазини Delfics

(044) 220 5344, (044) 562 6699, (0692) 557 000

Магазини «Гігабайт»

(044) 229 8643, (044) 268 6553, (044) 515 8475

«Комп'ютерний центр e.verest»

(044) 464 7777

Магазин Навігатор

(044) 241 9494

Салон інформаційних технологій

(044) 268 2373

Сучасні цифрові технології BIG IT

(044) 248 6603

Мережа магазинів MKC

(044) 248 3300, (044) 236 2092, (0572) 141 999,
(0572) 145 541, (0572) 332 233, (0562) 422 474

Мережа комп'ютерних магазинів СПЕЦІУМ АВТОМАТИКА

(044) 220 6167, (0572) 191 505, (057) 712 1717

Салон комп'ютерної техніки «ДИСКАВЕР»

(048) 777 2266

Салон комп'ютерної техніки «Портал»

(0552) 423 114

Магазини «Н-БІС»

(048) 777 7070, (048) 728 7080

Мережа магазинів

«Комп'ютерний всесвіт»

(0612) 128 339, (0612) 130 052,
(0562) 923 344, (0322) 986 555,
(0352) 433 909

Салон комп'ютерної техніки «КОМТЕК»

(048) 777 6077

Фірмовий магазин SAMSUNG

(048) 429 408

Магазин «Все для офісу»

(0482) 375 222

Магазин «Комп'ютери»

(0482) 346 723

Магазин «Райдуга»

(0482) 220 438

Магазин «Байт»

(0482) 344 120

Мережа магазинів DiaWest

(044) 464 8 465, (0372) 272 802,
(0562) 340 604, (0322) 403 464

Магазини «Техніка»

(062) 382 6515, (0629) 531 533

Магазини «Spark»

(062) 381 3205, (0622) 905 846

Комп'ютерні супермаркети

«Нова електроніка»

(062) 337 7016, (062) 381 3161

Магазин «Комп'ютер центр»

(062) 304 3078

Магазин «Ума палата»

(0562) 341 252

Магазин Юніком

(0572) 142 118

Магазин «Бізнес-сфера»

(0562) 340 747

Мережа Промелектроніка

(0532) 509 252, (0532) 183 068,
(05322) 78 299

Магазини «Юніко»

(0564) 922 488, (0564) 239 689

Магазин «Протон»

(0642) 610 999

Магазин «Best Way»

(06452) 52 575

Магазин «VIP Computers»

(06250) 64 813

Магазин «Техмаркет»

(0629) 412 424

Магазин «НЕП»

(062) 334 0068

Мережа магазинів «Комп'ютерні

Технології»

(062) 381 9282, (062) 345 6323

Магазин Квазар-Мікро

(0482) 344 007

Магазин Computerland

(0482) 344 571

Магазин «Сучасні електронні

технології»

(044) 250 9761

ТОВ «Куллог»

(0522) 246 624

Магазин «АктивБокс»

(05366) 39 061

Фірма Artex

(0564) 742 116

Магазин «Світ комунікацій»

(0642) 343 204

Магазин «БестБай»

(0332) 770 752

КД «Персонал»

(0532) 501 075

Фірма ABC-Крим

(0652) 248 181

Фірма «Капітан»

(0652) 511 901

Салон «КІТ»

(0652) 249 858

Магазин «Ситі»

(0542) 225 031

ТОВ Снок

(0312) 615 444, (03122) 34 064

Салон електроніки КАРНЕОЛ

(0572) 757 0728

Магазин Інфотек

(0552) 424 468

Світ Комп'ютерної Техніки

(0552) 426 359

Комп'ютерний Центр ОМЕГА

(0382) 704 781

Фірма «Майстер-Сервіс»

(0382) 703 959

Фірма «Термінал Сервіс»

(0382) 720 658

Магазин Екзірум

(0472) 540 100

Магазин МедіаЦентр

(0462) 175 005

Магазин Сміт

(0572) 142 364

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби.
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

* Самсунг Діджитолл. Приєднуйтесь.

SAMSUNG